2'99€ 200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS

Nintendo Acción

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Nintendo DS y GB Advance

¡GRATIS! ¡PÓSTER POKéMON ESMERALDA!

¡GUÍAS COMPLETAS!
Another Code DS
Mario Tennis GC

¡DESCÚBRELO!
NINTENDOGS
¡¡Las mascotas más divertidas!!

¡¡LA EDICIÓN DEFINITIVA!!

POKéMON ESMERALDA

¡Desvelamos todas sus novedades!

¡ÚLTIMA HORA DE LAS NUEVAS CONSOLAS!
Revolution y Game Boy Micro, al descubierto

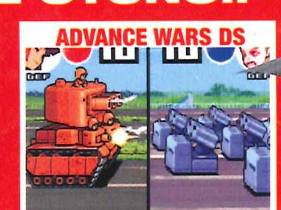
Nº 154 SEPTIEMBRE 2005
8 424094 810024 00154

¡¡LOS ÉXITOS QUE JUGARÁS ESTE OTOÑO!!

ZELDA TWILIGHT PRINCESS


CASTLEVANIA DS


FIFA 06


ADVANCE WARS DS




QUE LA VUELTA AL COLE NO TE DEJE K.O.

Descubre la escuela de lucha libre más disparatada en la nueva serie **Mucha Lucha**. Desde el 12 de septiembre de lunes a viernes a las 20:00h.

¡Entra en **www.CartoonNetwork.es** y gana con Mucha Lucha un montón de premios! Además, introduciendo el código **NT0905** obtendrás un exclusivo regalo.





¡MUCHA LUCHA!

CARTOON NETWORK™

Cartoon Network está disponible en Digital +, Auna, Ono, Telecable e Imagenio.



PORTADA

¡Entérate de todas las novedades que traerá POKéMON ESMERALDA y flipa con sus pantallas!

¡Lo hemos jugado de arriba abajo y te lo contamos todo en nuestro extenso reportaje!

PÁGINAS 10 A 17

¡¡PRIMER PÓSTER POKéMON ESMERALDA!!

Pokémon Edición Esmeralda

¡CON KYOGRE, GROUDON Y RAYQUAZA!

Pág. 39

GUÍA

¡Termina con el suspense, acábate ANOTHER CODE!

Aquí tienes la solución a todos los puzzles de esta enigmática aventura.

PÁGINA 56

PREVIEW

¡Vuelven Drácula y sus colegas con CASTLEVANIA DS!

La saga debuta en DS y promete enseñarte a dibujar poderosos hechizos.

PÁGINA 20

REPORTAJE

¡Alucina en colores con NINTENDOGS, el "simulador de perro"!

¿Sabes lo qué harás con tu DS en octubre? Jugar con tu perro, cuidarlo y quererlo. ¡Este juego es un bombazo!

PÁGINA 14



NOVEDAD

KILLER 7

¡Juega con la última locura para GameCube!

Un juego en el que no sabes si estás soñando o alucinando.... y te da igual. ¡Dispara a esos bichos!

PÁGINA 36

«King Kong» nos traerá **acción y aventura** a lo **bestia.**

¡¡«KING KONG» VA A ARRASAR EN GAMECUBE!!

En noviembre, Ubisoft nos traerá la versión para CUBE de «King Kong», basado en la película que seguro será uno de los taquillazos del año.

Allí viene, se acerca cada vez más, ¿no oyes sus estruendos pasos? ¡Sí, se está preparando para invadir nuestras GameCube! Él es **King Kong, el rey de los simios, el mono más grande de todos** y el más famoso de la historia (con permiso del bueno de Donkey, claro). Después de años y años de retiro en las películas de blanco y negro, King Kong ha decidido volver al tajo. Y lo va a hacer por partida doble. Por un lado **protagonizará el próximo peliculón de Peter Jackson que se estrena en Navidades,** y por otro será la estrella del juegazo que Ubisoft sacará para GC en noviembre, basado en este filme.

La aventura nos propondrá meternos en la piel del Gran Mono, que utilizará su agilidad para superar las zonas plataformeras y su fuerza bruta para acabar con toda criatura que se ponga por delante. Y es que en la Isla de la Calavera (donde empezará todo), King Kong no será la única bestia, también nos encontraremos con insectos gigantes, dinosaurios... y muchos otros monstruos, unos sacados directamente de la peli y otros completamente inéditos. Cuando manejemos a Kong, la vista será 3D en tercera persona. Pero cuando seamos **Jack Driscoll, miembro de un equipo de rodaje que ha ido a la isla a filmar** una peli, pasaremos a perspectiva subjetiva e iremos acompañados por otros dos personajes con los que cooperar: Carl Denham y la bella Ann Darrow. Ellos nos ayudarán a abrir puertas, conseguir armas... y en otras ocasiones habrá que protegerlos. Aunque lo más llamativo es que las fases podremos completarlas de diferentes formas. Por ejemplo, para atravesar una zona repleta de "bicharracos" podremos ir pegando tiros, o ahuyentarlos usando fuego. «King Kong» también se estrenará en Game Boy y DS, vía Ubisoft.



Duelo de titanes. *En las fases en las que manejemos a King Kong, predominará la acción, con enfrentamientos brutales entre el mono y bestias como este T-Rex.*

¡LAS MEJORES NOVEDADES ESTÁN EN NINTENDO PARK!

¡Pásate por el Parque de Atracciones de Madrid y prueba «Nintendogs»!

Sí, pásate porque el fabuloso **"Nintendo Park" ha abierto sus puertas en la Zona del Maquinismo** del Parque. En este salón para nintenderos de pro podrás probar los mejores juegos para DS, CUBE y GBA. En DS, además del sublime «Nintendogs», tendrás a tu disposición «Another Code», «Pac-Pix», «Ridge Racer DS», «Splinter Cell Chaos Theory» y «Goldeneye Rogue Agent». Para CUBE te espera el bestial «Resident Evil 4». Y para pokemaníacos estará «Pokémon Esmeralda». ¡Date prisa, **esto se acaba el 30 de septiembre y hay mucho que jugar!**



«MARIO KART», ÚLTIMA HORA

¡Modo online, 8 pilotos simultáneos... lo veremos este noviembre sólo en DS!

¡Traemos información fresquita sobre «Mario Kart DS»! Por ejemplo, ya sabemos que habrá unos **30 circuitos y que más o menos la mitad serán nuevos en la saga.** Jugarán hasta **ocho pilotos con un único cartucho** y, por primera vez, los ocho podrán **elegir al mismo personaje** si les apetece. El **modo "online" estará disponible para cuatro jugadores,** que se echarán unas carreras o competirán en el divertidísimo modo batalla. Y como guinda del pastel estará la pantalla táctil, en la que dibujaremos pegatinas para los karts o practicaremos la conducción "a dedo".



En la pantalla superior, la carrera en sí, con gráficos brillantes y nítidos. ¡Bien por Mario!



En la pantalla táctil seguiremos la situación de la carrera, ¡o dibujaremos pegatinas!

King Kong. *Ya de jovencito, en 1933, fue la estrella de una peli en blanco y negro. Y ahora, en 2005, se prepara para el "remake" dirigido por Peter Jackson. Además, el muy mono también quiere dar la campanada con este*

La bella y el bestia. *Al igual que en la peli, el argumento nos contará el "romance" entre King Kong y la hermosa actriz Ann Darrow. Como veis, tendremos que defenderla.*

En la jungla. *Todo empezará en los parajes naturales de la Isla de la Calavera, pero la aventura nos llevará mucho más lejos, hasta las calles de N.Y.*

¡Madre mía, cuántos dientes! *Jack Driscoll será el prota humano de la aventura. Sus fases tendrán mucho de investigación y estrategia, pero acción no va a faltar, no.*

EL PRÍNCIPE DE PERSIA CAMBIA ACCIÓN POR ESTRATEGIA EN DS

En diciembre, las batallas de cartas llegarán a Nintendo DS con «Battles of Prince of Persia».

La saga «Príncipe de Persia» llegará a Nintendo DS con **un juego que da un giro de 180 grados a su carrera.** Esta vez no se trata de una aventura de acción sino de un **juego de estrategia basado en el uso de cartas.** Nosotros adoptaremos el **papel del Príncipe y de uno de los 9 generales** que, al mando de sus ejércitos, librarán batalla tras batalla. Con cada victoria ganaremos cartas más poderosas que mejorarán nuestro mazo. La emocionante historia se situará entre los acontecimientos de «Las Arenas del Tiempo» y «El Alma del Guerrero», y nos contará cómo el Príncipe desata un conflicto entre Persia y la India mientras trata de defenderse del Dahaka. Si a todo esto le añadimos unos **chulísimos gráficos tipo dibus y un multi para competir e intercambiar cartas,** está claro que estamos ante un título prometedor.



Sobre el tablero. *«Battles of Prince of Persia» mezclará estrategia, juegos de cartas y unos gráficos alucinantes.*

ACCIÓN Y ESPIONAJE AL MÁS PURO ESTILO BOND

EA tendrá listo «Desde Rusia con Amor» para CUBE en noviembre.

James Bond volverá a GC con la versión de una de sus pelis más míticas, «Desde Rusia con Amor». **El agente 007 vivirá una trepidante aventura de acción en tercera persona en la que abundarán todo tipo de armas y gadgets.** El argumento seguirá fielmente el guión de la película y nos llevará hasta ciudades como Londres o Estambul ambientadas en los años 60 (que es la época de la peli), aunque se añadirán un buen número de fases creadas especialmente para el juego. Y el prota será Sean Connery.



De puntillas. *El sigilo será la clave en el próximo juego de 007.*

Sean Connery. *Esta vez no será Pierce Brosnan el actor que haga de James Bond, sino el genial Sean Connery en sus tiempos mozos.*

NINTENDATA

1.553,595 Pokémon Esmeralda se han vendido durante este año en Japón. Huele a otro éxito Pokémon, a la legua.

1.200.000 Nintendo DS se llevan vendidas en Japón durante 2005. El dato es hasta finales de julio.

500.000 Nintendogs están en las DS de los japoneses desde su lanzamiento. Hay una nueva fiebre por las mascotas.

320.000 «DS Training For Adults: Work Your Brain» se han vendido para DS en Japón. Un juego de ejercicios para entrenar el cerebro que es un éxito entre los japoneses.

OJALÁ TODAS LAS PESADILLAS FUERAN ASÍ DE DIVERTIDAS...

«Pesadilla antes de Navidad: El Rey Calabaza» llegará a GBA en octubre.

Raro era que una de las películas más chulas de Disney, «Pesadilla Antes de Navidad», no tuviera versión jugable. Eso mismo pensaba la gente de Disney Interactive, y así tienen casi a punto la versión para Game Boy. Será un plataformas diseñado con el ambiente "siniestro" de la peli, con gráficos muy originales y un sistema de juego para todos los públicos. **La aventura nos pondrá en el papel de Jack Skelleton** en su primer enfrentamiento con el malvado Oogie Boggie. Para afrontar este reto contaremos con la ayuda de originales armas (bombas calabaza, por ejemplo) y, por supuesto, la colaboración de los amigos de Jack: Zero, Sally, el Dr. Finkelstein... ¡Diversión a tope!





El simpático Jack Skelleton protagonizará un plataformas en el que todo tendrá el ambientillo gótico típico de Tim Burton, desde los escenarios a los siniestros personajes.

ROL, NINJAS, DIBUS MANGA, Y NINTENDO DS, ¡VAYA MEZCLA!

En Japón ya están flipando con el espectacular «Naruto RPG 2» para DS.

Desde los tiempos de Bola de Dragón no se había visto una **locura manga como la de Naruto.** Cada vez que nos enteramos de que Naruto va a tener un nuevo juego nos ponemos a saltar de alegría. Y parece que el ninja naranja le ha pillado el gusto a eso de aparecer en DS. Él será uno de los luchadores del esperado «Jump SuperStars», también protagonizará un juego de acción al estilo «Dragon Ball Adventure» de GBA. ¿Y ahora? Pues ahora acaba de sacar en Japón **«Naruto RPG 2», la secuela de un juego de rol de la Advance** que no hemos visto por estos lares. Las pantallas hablan por sí solas: **espectaculares combates por turnos,** fantásticos gráficos y menús táctiles muy útiles. Todo eso, unido al carisma de Sasuke, Sakura o el propio Naruto, hará disfrutar a tope a los seguidores de la serie. Eso sí, hasta el año que viene, "ná de ná".



«Naruto RPG 2» es rol del clásico, con batallas por turnos, cantidad de personajes, mucho diálogo...


KONAMI
¡SIGUE EL CAMINO DE LA
DOMINACIÓN!
POR FIN...CONTROLARÁS
EL PODER DE LA OSCURIDAD
!Contempla la Revelación Oscura del JCC de Yu-Gi-Oh!
Tu oportunidad de conseguir todas la mejores cartas raras que
llevas buscando tanto tiempo de las expansiones nunca editadas
en castellano, Dark Crisis, Pharaonic Guardian y Magician's Force.
Y además en cada sobre encontrarás una de las nuevas Cartas
de Ayuda al Jugador. Yu-Gi-Oh! - Revelación Oscura
¡Armas superiores para los Duelistas serios!
SHONEN JUMP'S
Yu-Gi-Oh!
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
REVELACIÓN OSCURA
Volúmen 1
TM
www.yugioh-card.com
D.D. DAMA GUERRERA
JUICIO DE ANUBIS
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI
UPPER DECK ENTERTAINMENT

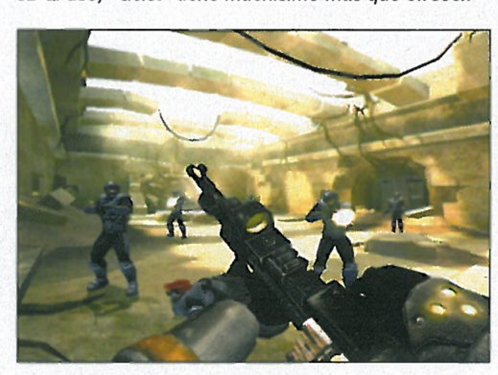
ACCIÓN FANTASMAL PARA TU GC

En octubre seremos el espíritu de Raimi en «Geist», lo más original de Nintendo en GC.

Hace tiempo creíamos que ya lo habíamos visto todo en cuanto a juegos de acción se refiere, pero entonces apareció «Metroid Prime» y le dio una vuelta de tuerca al género. Pues bien, en octubre volveremos a experimentar algo parecido con «Geist». Tendrá acción al estilo clásico, también habrá aventura tipo Metroid, pero le añadirá unos cuantos detallazos que lo harán único. Todo empezará de la forma más típica. **Seremos John Raimi, un agente antiterrorista** que irá con su equipo de fuerzas especiales a investigar la sospechosa Volks Corporation. Hasta aquí, habrá poco más que avanzar y disparar. Pero pronto seremos capturados y **sometidos a un experimento que separará nuestra alma de nuestro cuerpo.** En ese momento nos convertiremos en un fantasma y, para avanzar, tendremos que **poseer el cuerpo de diferentes personas, animales y cosas.** Cada ser tendrá unas habilidades diferentes que tendremos que descubrir para resolver puzzles y superar obstáculos. Originalidad Nintendo cien por cien.



Aunque al principio pueda parecer un juego de acción 3D al uso, «Geist» tiene muchísimo más que ofrecer.



El prota será un espíritu que podrá poseer objetos, animales y personas. A este soldado, por ejemplo.

¿TE MOLARÍA SER UNA ESTRELLA DE LA NBA?

Con «NBA Live 06» y tu GC te podrás convertir en Pau Gasol.

«NBA Live», la saga de basket más famosa y veterana del panorama consolero consigue sorprendernos año tras año por su gran calidad, y esta vez no va a ser menos. **El próximo mes de octubre «NBA Live 06» trasladará toda la emoción del baloncesto** a GC. La mayor novedad será la mejora del Freestyle Superstars, el modo que permite crear nuestros propios lanzamientos, pases o tácticas defensivas. Ahora nos ofrecerá más posibilidades para personalizar nuestro estilo de juego. Ya sabes, los mates más espectaculares del mundo, pronto en tu GC.



El realismo será aún mayor que en entregas anteriores, tanto en las animaciones de los jugadores como en su aspecto. ¡Ahí está Pau Gasol!

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Geist – Nintendo	7 octubre
Spartan Total Warrior – Atari	octubre
Shadow the Hedgehod – Atari	octubre
Marvel Némesis – EA	noviembre
King Kong – Ubisoft	noviembre
Gun- Activision	noviembre
Need for Speed Most Wanted – EA	noviembre
Harry Potter y el Cáliz de Fuego – EA	noviembre
Crónicas de Narnia – Atari	noviembre
Call of Duty 2 – Activision	diciembre
007 Desde Rusia con amor – EA	diciembre

Game Boy Advance

Pesadilla antes de Navidad – Atari	7 octubre
Donkey Kong Country 3 - Nintendo	14 octubre
Madagascar Penguins – Activision	octubre
Chicken Little – Atari	noviembre
Shrek Superslam – Activision	diciembre

Nintendo DS

FIFA 06 – EA	5 octubre
Nintendogs – Nintendo	7 octubre
Ultimate Spider-Man – Activision	octubre
Codename: Kids Next Door – Take 2	octubre
Top Spin 2 - Take 2	otoño
Kim Posible 4 – Atari	noviembre
Los Sims 2 – EA	noviembre
NFS: Most Wanted – EA	noviembre
Burnout Legends – EA	diciembre

LOS HÉROES SE DAN DE TORTAS

«Marvel Némesis», lucha de calidad en CUBE para el próximo mes de octubre.

Electronic Arts ha reunido en «**Marvel Némesis: La Rebelión de los Imperfectos» a los héroes más emblemáticos de la Marvel:** Spider-Man, La Cosa, Lobezno, Iron Man... Todos juntos se enfrentarán en un **impresionante juego de lucha 3D** a un grupo de superseres (Los Imperfectos) creados especialmente para la ocasión. Los diseñadores de estos personajes han sido prestigiosos guionistas y dibujantes de cómics, así que está claro que molarán. Los escenarios serán enormes y completamente destruíbles; las magias súper alucinantes; y los héroes carismáticos a más no poder... ¡No hay quien se resista!



El plantel de luchadores estará formado por los superhéroes más famosos del universo Marvel.



DESCUBRE EL NUEVO FRENTE DE BATALLA.

LANZAMiENTO: 21 DE OCTUBRE DE 2005





The Pokémon Company



www.nintendo.es



GAME BOY ADVANCE SP



¡Última hora de Game Boy Micro y Revolution, descubrimos los secretos mejor guardados!

LAS NUEVAS CONSOLAS DE NINTENDO ¡Al descubierto!

Las nuevas consolas que desarolla Nintendo están en boca de todos. Y como hay tantos rumores y especulaciones sobre ellas, seguro que más de uno está hecho un lío. Vamos a intentar resolver todas esas dudas en las páginas que siguen. ¡No os lo perdáis!





Game Boy Micro

Nintendo Revolution

10 preguntas y respuestas sobre Game Boy Micro

¡Sí, una nueva Game Boy Advance! Pero, ¿qué tendrá?, ¿será nueva por fuera y también por dentro?, ¿podré jugar con los cartuchos qué tengo ahora? No os pongáis nerviosos, ahora mismo vamos a solucionar todas esas dudas.



GAME BOY GOLOSINA. Así es la nueva Game Boy Micro, un auténtico "dulce", con unas medidas "escandalosas", más títulos disponibles que ninguna otra máquina y un aspecto "cool" que le convertirá en objeto de deseo.

1. ¿Qué es Game Boy Micro?
Es la Game Boy Advance de siempre, con un espectacular rediseño que ha variado su formato: la GB rectangular o cuadrada ha dado paso a una GB "apaisada". **Game Boy Micro es la Game Boy más "cool", "fashion", sofisticada y pequeña** que se ha diseñado hasta el momento. Ah, y no te preocupes por la talla de tus vaqueros, **cabe en el bosillo del pantalón más estrecho...**

2. ¿Podré jugar con mis cartuchos de Game Boy Advance?
Por supuesto, en realidad es una Game Boy Advance. Nada ha cambiado por dentro. Sigue siendo la misma máquina.



En vivo y en directo, fijaos qué pequeña y cuca es la nueva Game Boy. Claro que con ese pedazo de pantalla, no cuesta nada jugar. Todo un placer.

3. ¿Cuáles son sus medidas?
Escandalosas. **Mide 10,16 cm x 5,08 cm x 1,78 cm. O sea que cabe en la palma de la mano,** y encima pesa **79 gramos,** más ligera que la gran mayoría de teléfonos móviles.

4. ¿Cómo es la disposición de los botones en la consola?
Tranquilos, está todo estudiado. **A y B a la derecha, cruceta a la izquierda.** Abajo, en el "canto" de la consola, Select y Start. Y arriba, en cada esquina, los botones L y R.

5. ¿Qué más conexiones tiene?
Entrada de cascos estándar, y puerto para **cargar la batería o conectar el cable link,** situado entre los botones L y R.

6. ¿Y cómo se verá la pantalla?
La pantalla es la "joya de la corona". Su tamaño, 5,08 cm., es más reducido que el de la GBA, pero a cambio ofrece **máxima resolución y nitidez.** En la GB Micro **los juegos se ven con más colores y definición, y hasta los textos más pequeños se leen perfectamente.** Es retroiluminada, y **podremos ajustar el brillo** para adaptarla a las condiciones de luz de donde estemos.

Cada uno podréis dar el estilo que queráis a GB Micro. Nintendo, y otras compañías, lanzarán colecciones de carcasas intercambiables.

7. ¿Se podrá personalizar?
Pues sí, sus **carcasas intercambiables** nos permitirán cambiar el frontal de la consola, y con ello su aspecto. Habrá diferentes colecciones con las que cada uno le dará su toque personal.

8. ¿Cuándo estará a la venta?
Nosotros apostamos a que estará disponible este **mes de noviembre.** Demos tiempo al tiempo.

9. ¿A qué precio?
Alrededor de los **100 Euros.**

10. ¿Cuántos juegos habrá disponibles?
Todos los que hay para Game Boy Advance, y todos los que salgan. **Ahora mismo, más de 300.**



15 preguntas y respuestas sobre Revolution

Después de la impactante presentación en el E3 (feria de videojuegos de Los Angeles), se han empezado a desatar las especulaciones sobre Revolution. ¿Cómo será?, ¿qué pasa con el mando de control? Aquí encontraréis muchas respuestas.

1. ¿Qué es Revolution?

Es la nueva consola "de mesa" de Nintendo, o sea la **próxima consola de nueva generación tras GameCube.**

2. ¿Cómo es Revolution?

Pues ya lo estás viendo. **Tiene un diseño muy "cool",** rectangular, sofisticado, en el que destacan las líneas simples. El color del primer modelo es negro, pero como se ve en la imagen habrá más colores.



Ni el diseño ni el nombre son aún definitivos, pero es seguro que la apuesta de Revolution va por un diseño sencillo, muy "cool", que le dote de una personalidad arrolladora.



3. ¿Cuál es el objetivo de Nintendo con Revolution?

Esta consola **revolucionará el universo de los videojuegos.** Será una máquina "diferente", que **utilizará la tecnología más avanzada de forma "distinta" a sus competidoras.** "Tocar es bueno", dice el eslogan de DS, "sentir es mejor", podría ser el de Revolution.

4. ¿Se llamará finalmente Nintendo Revolution?

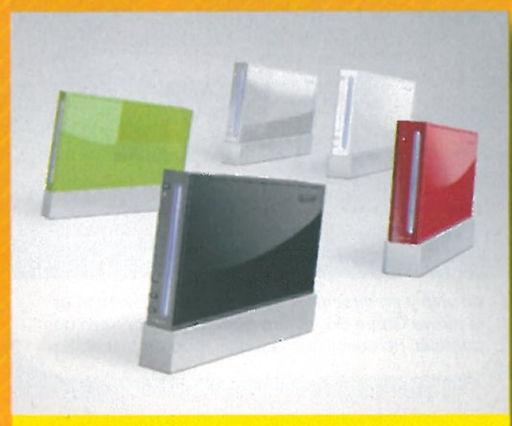
Por lo que hemos oído, **es probable que cambie de nombre.** En el recién celebrado E3 de Los Angeles, Nintendo dijo que Revolution era sólo un nombre en clave, como Dolphin lo fue para GameCube, de modo que a buen entendedor...

5. ¿Cuándo creéis que saldrá a la venta?

Apuntad **después de verano de 2006 en USA y Japón.** Pero los últimos rumores dicen que estará disponible en marzo de 2006.

6. ¿Cuánto costará?

El precio aún es top secret (más que el resto de cosas, y ya es decir), pero parece claro que **la política de Nintendo será muy agresiva con este tema.** Si hay que apostar por algo, nosotros creemos que saldrá a un precio **inferior a 200 Euros.**



Nosotros sólo hemos visto el modelo negro, conste, pero Nintendo ya tiene en mente lanzar más colores de Revolution. Todos igual de apetecibles, ya veis.

7. ¿Qué carácteristicas técnicas podemos avanzar?

- CPU diseñada por IBM.
- Chip gráfico diseñado por ATI.
- Conexión WIFI/Internet.
- Soporte DVD y miniDVD de GameCube.
- Memoria 512 MB.
- Dos puertos USB.



Revolution será compatible totalmente con GameCube. Mirad, se han respetado los puertos para los pads de CUBE y las tarjetas de memoria.

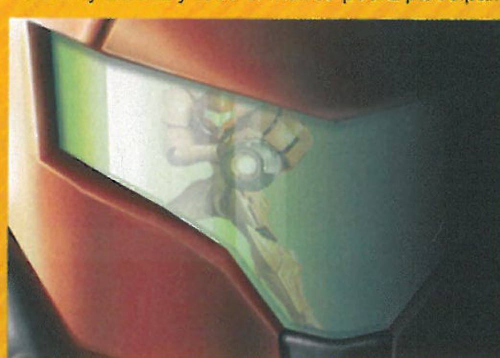
- Entrada de DVD + miniDVD de GameCube.
- Conexión sin cables para mandos de control.
- Posibilidad de señal a través de la televisión o monitor de ordenador.

8. ¿Podremos ver películas?
Según la información de que disponemos, **sí, pero habrá que hacerse con un periférico** puesto que esta opción no vendrá de serie en la máquina.

9 ¿Podremos descargarnos juegos?
Sí, sí, con la **conexión a Internet tendremos acceso a muchos juegos.** Y agárrate, porque hablamos de juegos de NES, Super Nintendo y N64, o sea **clásicos de toda la vida de todas las consolas de Nintendo, que podremos volver a disfrutar ahora.** Al descargarlos, se grabarán en la memoria de 512 MB de la máquina (no hay disco duro, al menos de momento). Además podremos utilizar el puerto para tarjetas SD, como las que lleva tu cámara digital. Así que si pones una tarjeta de 1 Mb, ya tienes mega y medio para descargar juegos. Creénos, más que de sobra.

10. ¿Cómo será eso de jugar con los clásicos de Nintendo en Revolution?
Aquí habrá otra "pequeña" revolución. La idea de Nintendo es **dotar a sus clásicos de una nueva vida, hacer que ofrezcan un aspecto más moderno.** Así que imaginad los Marios de siempre con mayor resolución gráfica, polígonos...

11. ¿Quién va a diseñar juegos para la nueva Revolution?
El **apoyo de todas las compañías va a ser muy fuerte.** Las grandes japonesas ya han confirmado que van a preparar sus mejores juegos, y contaremos con las americanas y europeas más fuertes. La política ha cambiado radicalmente desde el "Dream Team" de Nintendo 64. Ahora será muy abierta y todo el mundo podrá participar.



Metroid Prime 3 es uno de los primeros juegos confirmados para Revolution. Según Retro Studios, sus programadores, será el colofón de la serie.

- Compañías que han asegurado su participación:

Konami.
Square-Enix.
Bandai.
Namco.
Gamefreak.
Genius Sonority.
Retro Studios.

12. ¿Qué juegos se están desarrollando para la máquina?
Hasta ahora se habla de los siguientes títulos:
Kid Icarus (reversión del clásico de NES).
Metroid Prime 3.
Animal Crossing.
F. F. Crystal Chronicles.
Smash BROS.
Zelda.

13. ¿Podremos descargar esos juegos?
Eso ya es pedir mucho, ¿no? Lo que sí hemos oído es que podremos descargar **actualizaciones de los nuevos juegos, nuevos niveles, personajes, coches, armas, lo que sea...**

14. ¿Será gratis esta descarga?
Pues **en principio será gratis,** pero tampoco está confirmado así que... Eso sí, desde luego la conexión telefónica no será por la cara.

15. ¿Cuál es la gran incógnita?
El mando de control. Según Iwata, el presi de Nintendo: "los mandos de control actuales tienen muchos botones y son difíciles para los jugadores menos expertos. Queremos que el pad de Revolution sea accesible para todos, y que la gente quiera tocarlo y jugar con él". Seguro que será tan revolucionario como la consola.

REVOLUTION NOS BRINDARÁ OTRA FORMA DE JUGAR. Cambia el concepto, hay nuevas reglas. Nintendo quiere dar un giro a la forma en que jugamos, proponer nuevas rutas. Lo está consiguiendo con DS, para la que cada vez llegan títulos más originales. En Revolution vamos a poder jugar con clásicos de NES o SNES, descargar actualizaciones y seguro que fliparemos con el nuevo mando de control.

Entérate de cómo será, cómo jugarás y cuánto te flipará el título que hará historia en el mundo de los videojuegos.



NINTENDOGS
¡QUIERO A ESTE PERRO!

Seguro que muchos recordarán esa maquinita llamada Tamagotchi, en la que había que cuidar de una extraña criaturilla virtual. Pues Nintendo va a volver a poner de moda la idea con «Nintendogs», a la vez que aprovechará todas las posibilidades de NINTENDO DS.

LO QUE DEBES SABER...

- **CONSOLA:** Nintendo DS.
- **TIPO DE JUEGO:** Mascota virtual.
- **DESARROLLADORES:** Nintendo Japón. El genio Miyamoto vuelve a sorprender al mundo entero con una idea original, espectacular y adictiva.
- **CARACTERÍSTICAS:**
  - Serás el dueño de uno o más perros, asumiendo la responsabilidad de su higiene, alimentación y aprendizaje.
  - El juego transcurrirá en tiempo real gracias al reloj interno de DS.
  - Podrás relacionar e intercambiar tus perros con los de otros jugadores gracias a la función "sin cables".
  - Te comunicarás con tus perros mediante el micrófono y podrás acariciarlos en la pantalla táctil.
- **LANZAMIENTO:** 7 de octubre.

¿CÓMO SE JUEGA A NINTENDOGS?

Nosotros ya hemos jugado con la versión japonesa y, hasta en japonés, es fácil e intuitivo. Tu DS es la mejor consola nunca ideada para un simulador así, y con ella puedes silbar, acariciar, lavar, sacar a pasear, y casi todo lo que se te ocurra, a tu nuevo perrillo. ¿El objetivo? ¡Divertirte cuidando de un cachorrete casi, casi real!

RELOJ EN TIEMPO REAL
El juego aprovecha el reloj interno de tu DS para desarrollarse en tiempo real. Así sabras a qué hora suelen tener hambre o quieren salir de paseo tus perros.

TUS PERROS
Aquí puedes ver cómo se llama cada perro, y la pinta que tiene cuando se está quietecito, que es... nunca.



EL MENÚ
Pulsándolo con el puntero tendrás acceso a un montón de opciones para entretener a tus perrillos.

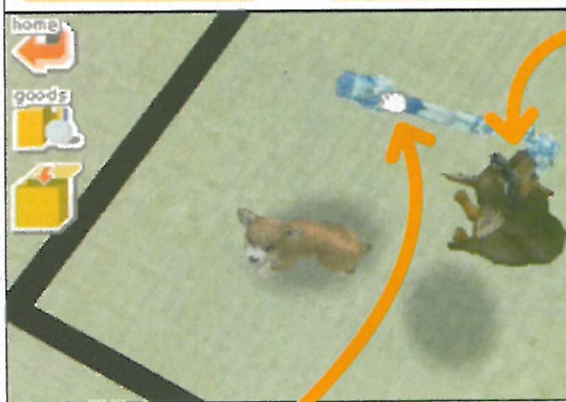


¡MIRA, QUIERE QUE LO ACARICIES!
Y tú, puntero en mano, seguro que le frotas la cabezuela, le coges la patita o le rascas la barriga. El cristal de la pantalla táctil... ¡casi que deja de existir con «Nintendogs»!

LA FECHA TAMBIÉN ES CLAVE
Porque durante los paseos callejeros notarás cambios en el clima dependiendo de la estación en la que estés. Y también debes tenerla en cuenta para que no pasen meses sin lavar a tus canes. ¡Que cogen pulgas! ¡En serio, sí!



¡ESTA ES PERRA!
El primer cachorro que pillamos en el juego japonés es una perra. Y sí, también se llama así, qué pasa. Cada uno le pone el nombre que quiere a sus perros, ¿no? Pues en «Nintendogs» también.



¡ESTE ES PUFFO! *Cada perro tiene su person... su "perronalidad", digamos. Y Puffo, el segundo cachorro de nuestra partida, resulta que es mucho más juguetón y activo que nuestra Perra. Quiere jugar continuam... ¡suelta, suelta!*

¡JUEGA CON TU PERRO!
En la táctil, además de caricias y cariñitos, puedes tirar cositas a tu perro para que las traiga, manejar la correa en los paseos, jugar a la cueeerda, a ver quién tiiira mánss... ¡Puffo, suelta ya!

Tendrás ***SIETE MANERAS DE DIVERTIRTE*** *con tu cachorro. Hay deportes, juguetes, complementos, higiene, música... ¡GUAU!, ¿no?*

¡QUÉ COSAS TIENE MI PERRO!

¡Entra en el menú y haz perrerías a tope!

Al comenzar a "convivir" con tu primer cachorro de «Nintendogs» tampoco tendrás muchas opciones disponibles, la verdad. Podrás acariciarle, por supuesto, lavarlo, darle de beber, salir de paseo con él, enseñarle trucos, presentarte a campeonatos y... bueno, poco más. Pero a medida que vayas ganando dinero, podrás ir a la tienda de perros y comprar cientos de objetos. Para que haga deporte, por ejemplo, podrás hacerte con un balón de fútbol, una pelota de tenis, una seta (de las de Mario) de goma que rebota "paonde" quiere... y, aunque al comenzar ya tengas un frisbi, podrás comprar otros que vuelen más; para ganar los campeonatos más gordos. Pero vamos, la cosa no se limita a juguetes. Tienes champús para lavarlo, comida de muchas clases, cepillos, sombreros... y hasta podrás cambiar la habitación donde está normalmente, en tu casa. Nosotros, a Perra y Puffo, les hemos cambiado a un salón que tiene hasta una mesa de billar. Que vale que no se van a poner a echar unas carambolas, los perrillos, pero hace bonito. Así, si el can de otro jugador de «Nintendogs» nos visita, flipará en colores.

CÓMO ADIESTRAR A TU PERRO

Cuando uno tiene un perro, le enseña a sentarse y tumbarse, a dar la patita... ¿verdad? Pues en «Nintendogs» también puedes hacerlo. Y además, podrás ponerle complementos; para hacer de él un perro "distinguido".

¡QUÉ PERRO, OYE!

Gracias al micrófono incorporado de Nintendo DS, tu perro reconocerá tu voz, tus órdenes y tus silbidos.

Parece mentira, ¿verdad? Con el micro de DS, Nintendo ha logrado hacer un juego en el que los que hay detrás de la pantalla pueden oír lo que dices. Y en «Nintendogs» se utiliza en todo momento, además. Una vez tengas al perro en casa, tendrás que decidir qué nombre ponerle y... empezar a llamarlo a voces. Cuando lo aprenda, pasarás a enseñarle truquillos de los típicos, con tu voz también. Tú decides si decirle "sit", "sienta" o "leñe" para que se siente, el perro relacionará la palabra con la acción de sentarse. ¡Así seguro que solo te hace caso a ti!



Después de aprender lo más básico, como es sentarse y tumbarse, podrás enseñarle "chorradillas" como ***RODAR POR EL SUELO.***



Para enseñarle trucos deberás llamar a tu perro para que se acerque a la pantalla y, si sale la bombillita, es que quiere ***APRENDER*** *algo. ¡Perra se sienta a la perfección, ya!*

¡PONLE UN NOMBRE MOLÓN!

Decide cómo llamarlo y... ¡llámalo!



■ Nada más comprarlo, el perro se acerca y **TE MIRA** hasta que tocas la "bombilla de aprender". En ese momento **ESTÁ ESCUCHANDO** para aprender su nombre. Dilo unas cuantas veces y...



■ El perro cierra los ojos un momento y, cuando sale la bombilla, **YA HA APRENDIDO SU NOMBRE.** Ponle uno original y, sobre todo, que no sea malsonante, que luego hay que gritarlo.

COMPLEMENTOS

Si quieres un perro "especial", «Nintendogs» te facilita las cosas ofreciéndote gafas, sombreros, pajaritas...

Nunca antes habrás visto tal variedad de posibilidades, ni en la mejor tienda de objetos para perros del mundo real! En la tienda de «Nintendogs» te esperan decenas de collares de distintos colores, materiales y grosores. Compra uno de cuero negro, y el perro ganará en seriedad; con uno rosa, todo el mundo tenderá a pensar que llevas una perra. Si lo prefieres, en vez de collar, ponle una pajarita; están las comedidas, de colores sobrios y dimensiones aceptables, y también las hay enormes, chillonas y a lunares, por si crees que tu perro no hace suficientemente el payaso. También puedes darle gracia al Asunto (si es que se llama así tu perro) con unas gafas de sol o un sombrero de pirata, por ejemplo. El caso es que consigas el look ideal para tu compañero de juegos. Y, una vez logrado, también puedes comprarle platos de comida, o cuencos para beber, que te molen o vayan con el estilo del perrete.



Perra luce la famosa ***GORRA DE LUIGI*** *y... eso que parece un monstruo de serie B es Puffo, en pleno ladrido y con unas* ***GAFAS DE SOL.*** *¿Te gustan? Pues a nosotros sí.*

CÓMO CUIDAR DE UN CACHORRO

Para que el perro esté a gusto contigo, tienes que estar atento a sus necesidades. Comer y beber es esencial, pero también mantenerlo limpio, bañándolo; y feliz, jugando un ratito con él todos los días.

HIGIENE Y SALUD

Dale de comer, ponle el agua cerca, báñalo y cepíllalo... ¡todo en la pantalla táctil de DS!

Como en el mundo real, en «Nintendogs» tendrás la oportunidad de comprar diferentes tipos de comida (seca, carne, galletitas...) y bebida. A tu perro le gustarán más unas que otras, pero eso tendrás que descubrirlo tú, estando atento a sus reacciones. También hay que mantenerlo limpio, a base de baños con distintos champús que deberás comprar en la tienda. Si no lo haces, tendrás en casa (en la virtual, claro) muchos insectos parásitos junto a tu perro. Y una vez bañadito, puedes darle un buen cepillado para que el pelaje de tu colega canino reluzca y, además de estarlo, parezca muy limpito. ¡Y lo que más mola es que todo esto lo harás a mano, en la pantalla táctil!



Un buen pedazo de carne suele gustar a todos los perros, aunque, en «Nintendogs», su ***ALIMENTACIÓN*** *también debe completarse con unas pocas galletitas y croquetillas. Además, la oferta de bebidas de la tienda para perros también es bien amplia.*



Para tener a tus mascotas bien limpitas tendrás que aprender a bañarlas. Primero deberás ***ENJABONARLO*** *bien, después* ***ENJUAGARLO*** *con el mismo esmero, para que no le quede jabón, y si lo completas con un cepillado a fondo, quedará de anuncio.*

¡JUEGA CON ÉL!

Tienes montones de juguetes para perros y una pantalla táctil, ¡¿qué más quieres?!

Fue divertido ser un bebé? Pues para tu perro también debe serlo. Por eso jugar con él será muy importante. Y no te costará ningún esfuerzo, más bien al contrario, te resultará muy divertido. ¿O acaso no es placentero tirarle una pelota, llamarle para que te la traiga, y tirar de ella hasta que le dé por aflojar las mandíbulas, al muy puñetero? Y también podrás hacer cosas que seguro no esperabas, y que solo son posibles en tu DS, como soplar un cacharrete para hacer pompas de jabón, o ponerte a tocar un teclado con distintos sonidos (en la táctil) mientras el perro apoya tu melodía a base de ladridos.



Qué mejor manera de hacer ejercicio que correr tras un ***BALÓN DE FÚTBOL,*** *que diría Ronaldo. Tienes la opción de tirárselo solo a tu perro para que corra y lo traiga, o tirarlo a varios perros y que se hagan unos pases entre ellos, que mola.*



Y para que tus perros tengan las patas bien fuertes, nada mejor que este juguete. Soplando en el micrófono de tu DS saldrán ***POMPAS DE JABÓN,*** *y tus perros saltarán a por ellas como si... ¡Puffo, ¿siempre tienes que ser tú?! ¿Y la Perra, qué?*

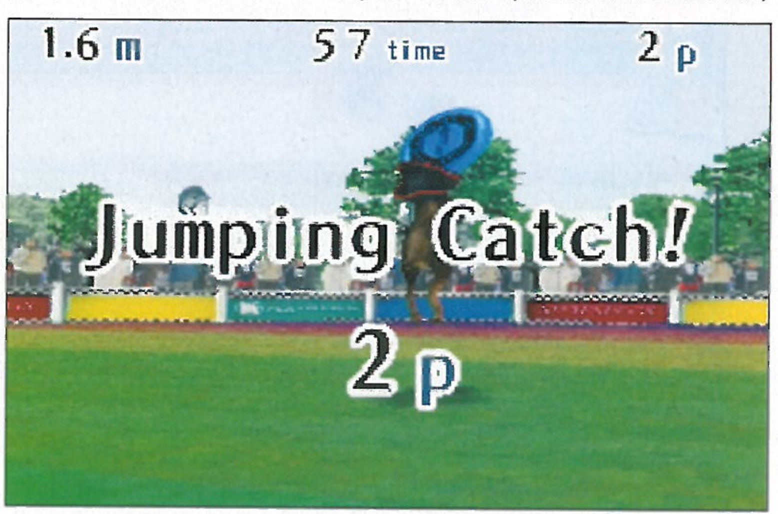
¡PUES HAY MÁS PERROS, AÚN!

Ríete, ríete, pero seguro que, después de haber escogido un perro, resulta que ves otro en la perrera, o por la calle, o en el juego de un amigo, que te gusta más que el tuyo. Menos mal que Nintendo lo tiene todo previsto y podrás conseguir más perros distintos en tu propio juego, o cambiándolos con otros jugadores.

DATE UN PASEÍTO

El mundo de «Nintendogs» no se reduce solo a tu casa. Te espera toda una ciudad y... ¡decenas de perritos!

Sacar de paseo a tu perro, aunque en la realidad puede resultar algo pesado, será muy entretenido en «Nintendogs». Primero, en la táctil, aparecerá un mapa de la ciudad, para que definamos el recorrido con el puntero. Después, con el mapa arriba, llevaremos la correa para que el perro corra más o menos. Cuanto mejor cuidado esté el perro, más lejos podremos llegar y más lugares de la ciudad podremos recorrer en su compañía. Puedes aprovechar el paseo para visitar la tienda y comprar algo, recoger regalitos (representados con el icono de una interrogación; en la pantalla de al lado hay uno), entrenar con el frisbi en el parque... y lo mejor es que puede aparecer otro perro en cualquier momento. Así verás qué tal estás criando a tu mascota en cuanto a relaciones sociales y... y verás otros perros. Si uno te gusta mucho, siempre puedes ir a la perrera y comprarte uno igual. O al menos, parecido, porque verás perros con colores muy distintos, aunque sean de la misma raza,



Es bueno que entrenes a tu perro en el parque para presentarlo a los ***CAMPEONATOS*** *de frisbi. Si ganas los campeonatos, además de autoestima, subirá tu cuenta bancaria. Así podrás comprar... ¡otro perro! ¡Por favor, qué pesadito es el Puffo este! ¡Tráeme eso!*



Pues claro, no podía ser otro que Puffo quien te mostrase que los perros, aunque virtuales, ***TAMBIÉN TIENEN QUE...*** *"desalojar la vejiga". Y lo otro, y lo otro. Bueno, por lo menos lo ha hecho cerca del parque central, y no en la puerta de la tienda.*

¡INTERCÁMBIALOS!

Nintendo pondrá a la venta tres versiones del juego con varias razas de perro en cada una. ¿Cuál vas a pillar?

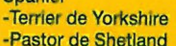
Cuando hayas cuidado ya de muchos perros, y hayas tenido en casa todas las razas disponibles en tu tarjeta de «Nintendogs», quizá empieces a cansarte de ver siempre las mismas caras. Por eso el intercambio será tan importante, porque podrás conseguir razas de perros que de otra forma sería imposible ver en tu juego. Gracias a la tecnología "sin cables" de Nintendo DS, el procedimiento para intercambiarlos será flipante. Bastará con empezar una partida, cerrar la consola (sin apagarla), metértela en el bolsillo y darte un paseo (de los de verdad, y con tu perro de verdad, si quieres) por el barrio. Si tu DS ladra (sí, sí, en serio), es que hay alguien cerca con otra DS y jugando a «Nintendogs». Entonces lo suyo será acercarte a esa persona, echarle un ojo a su perro y, si ambos estáis de acuerdo, intercambiarlos. ¿A que es un flipe y quizá salgas bastante más de paseo cuando tengas tu «Nintendogs»?

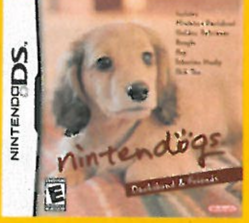


■ **VERSIÓN LABRADOR:** Estas son las razas que encontrarás en la edición del perrillo con cara de desgracia inminente:
- Labrador Retriever
- Schnauzer Miniatura
- Caniche Toy
- Welsh Corgi Pembroke
- Pinscher Miniatura
- Shiba



■ **VERSIÓN CHIHUAHUA:** La edición con la "ratilla pelona" en su portada contendrá las siguientes:
- Chihuahua
- Pastor Alemán
- Boxer
- Cavalier King Charles Spaniel
- Terrier de Yorkshire
- Pastor de Shetland





■ **VERSIÓN DACHSHUND:** Y la del Dachshund de grandes orejas y mirada angelical traerá consigo esta jauría:
- Teckel Miniatura
- Golden Retriever
- Beagle
- Carlino
- Husky Siberiano
- Shih Tzu

Drácula prepara su ataque más divertido

CASTLEVANIA DAWN OF SORROW

Drácula irrumpirá en Nintendo DS y deberás vencerle a fuerza de golpes, saltos y dibujos mágicos.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- RPG/AVENTURA
- 5 DE SEPTIEMBRE
- Compañía: **KONAMI**
- Equipo: **KDE**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Uno de los mayores atractivos de «Dawn of Sorrow» será **intercambiar las almas de los enemigos derrotados** con los amiguetes. ¡Y cada una otorgará poderes nuevos a nuestro personaje!
- **La pantalla táctil será esencial,** pues las magias más poderosas se invocarán dibujando hechizos con el lápiz, en forma de figuras geométricas.

DRÁCULA, A LO GRANDE

- El **enorme mapeado** dará vida al «Castlevania» más extenso de la saga.



La acción se desarrollará en la pantalla táctil, mientras que la de arriba nos mostrará las estadísticas e ítems activos del héroe.



La calidad y el estilo de la saga se dejarán notar desde los primeros compases: bosques nevados, enemigos gigantes...



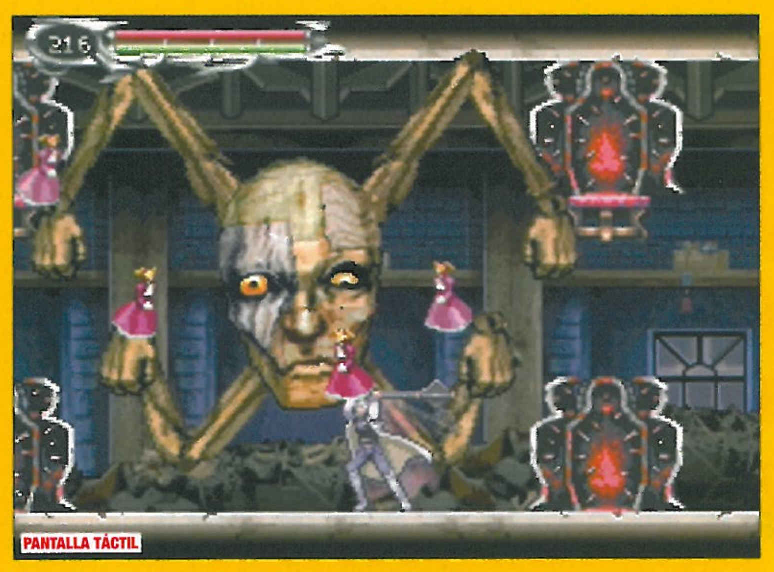
El toque RPG permitirá al protagonista adquirir sorprendentes habilidades cada poco tiempo, como este salto superlargo.

Hace un año, Soma Cruz logró evitar el cruel destino que le eligió para convertirse en **el sucesor de Drácula.** Ahora vive tranquilo en un pueblecillo, jugando al mus y tal. Pero resulta que los malvados que querían afilarnos los colmillos y vestirnos de negro en GBA, ahora quieren resucitar a Drácula mediante un antiguo ritual en tu DS. Así que, como buen héroe, lo mejor será **infiltrarse en las filas enemigas** y acabar con sus malévolos planes para siempre.

SOMA CRUZ *iba a ser el sucesor en el trono de Drácula. Pero el chaval, majuelo él, dijo "como que no", y ahora se dedica a hacer el bien por doquier. Aunque ello conlleve enfrentarse a una peligrosa secta de vampiros.*

Aprende sin leer

Una de las capacidades más interesantes de Soma será la de **absorber las almas de sus enemigos y, con ellas, sus poderes.** Así tendremos el típico toque RPG de la saga, ya que habrá que escoger arma cuidadosamente, cambiar de vestimenta según a quién (o a qué) nos enfrentemos, conjurar poderosos hechizos o invocar criaturas de la noche. Aunque la mayoría de estas opciones se ejecutarán desde un menú, habrá partes en las que deberemos hacer uso de la pantalla táctil. En esos momentos, **un símbolo mágico aparecerá en escena** para indicarnos que ha llegado la hora de activar un sello mágico. Y la forma de hacerlo será **dibujando enrevesadas figuras geométricas con el palillo.** Una vez aprendido (y practicado) el conjuro, no habrá jefazo final que se nos resista. Pero



El estilo de juego combinará la acción y habilidad típica de los arcades con la estrategia de un RPG. Si no eliges bien las armas y los hechizos, estarás perdido.



Cada zona del juego será muy diferente. Estas habitaciones forman parte de una mansión repleta de demonios mutantes de aspecto verdoso y bastante amenazador.



EQUIPA BIEN Y ACERTARÁS.

Pulsando START accederemos a un completo menú donde podremos equiparnos con los objetos, armas, armaduras y hechizos que vayamos recolectando. De ello dependerá que resulte más o menos complicado superar ciertos obstáculos y derrotar a cada enemigo. Así que deberás pensártelo bien si quieres sobrevivir. ¡Yo que tú pensaba dos veces eso de cambiar la espada por el cortaúñas!



Soma irá subiendo de nivel, como cualquier prota de un RPG. El juego te lo indicará con este llamativo efecto gráfico.



Si te gusta el anime, disfrutarás un montón con las secuencias animadas que incluirá este «Castlevania: Dawn of Sorrow».



Teletransportarse es algo típico de la saga, aunque en DS veremos y elegiremos nuestro destino en la pantalla superior.

antes tocará buscar el sello a lo largo y ancho del mapeado. Tarea que no será nada sencilla, ya que la aventura no se desarrollará solamente en un castillo, como ocurría en «Aria of Sorrow». Esta vez deberemos recorrer **terroríficos pueblos abandonados, oscuros bosques plagados de gigantescos lobos y, por supuesto, laberínticos castillos.** Aunque, eso sí, durante el largo recorrido no estaremos solos. Poco a poco iremos encontrándonos con **personajes conocidos, que irán aportando chicha a la historia.** También nos darán indicaciones, consejos o, en el caso de los malos, disgustos.

El buen trabajo de grafistas, animadores y músicos, hará del juego **una delicia visual y sonora.** Y para aprovechar las capacidades de comunicación de DS, nada mejor que **coleccionar e intercambiar las almas de los enemigos con los colegas.** El mes que viene entraremos más en materia con este tema. De momento sabed que Drácula llega en septiembre con más calidad que nunca, exactamente con calidad Nintendo DS.

MAGIA CON "STYLUS"

¿Y ESTO TAN GEOMÉTRICO Y MONO LO HE DIBUJADO YO?. ¡Sí! En determinados momentos la utilización de la táctil será esencial. Así, cuando quieras destruir a los enemigos más poderosos, primero tendrás que encontrar el ítem del Sello Mágico, luego aprender a dibujar sin temblores las líneas que lo activan y, cuando tengas al malo ya a puntito de cascar... ¡devolverlo al infierno con el poder de tu lápiz!



¡Menuda batalla se va a montar en tu DS!

ADVANCE WARS: DUAL STRIKE

La saga de estrategia se apunta a la moda táctil. Y si arrasó en GBA, imagina lo que puede hacer aquí.

DATOS DEL JUEGO

- NINTENDO DS
- ESTRATEGIA
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **INTELLIGENT SYSTEMS**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-8**

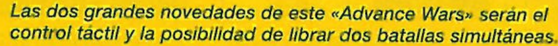
ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Volverán a aparecer **todos los personajes de los anteriores «Advance Wars»**, a los que se sumarán 9 totalmente nuevos. Entre todos, más de **40 habilidades especiales.**
- **El editor de mapas será muy sencillo gracias al uso del puntero.** Además, la conexión sin cables nos permitirá intercambiar mapas.

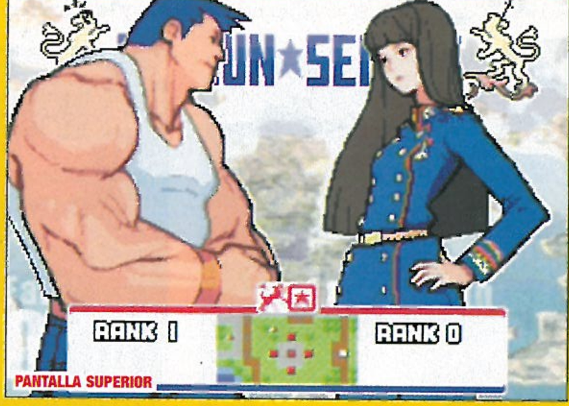
ESTRATEGIA POR DOS

- **La doble pantalla y el desarrollo táctil** le darán un nuevo aire a la saga.

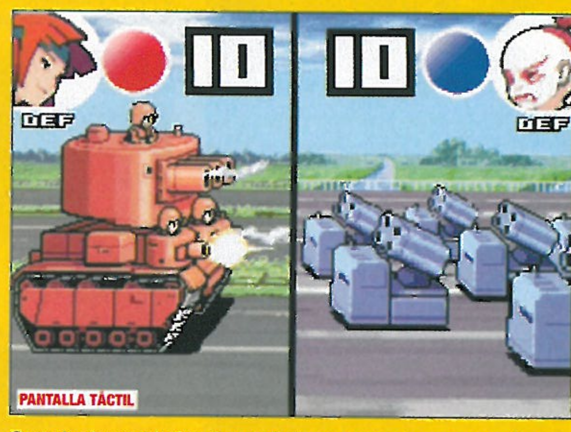




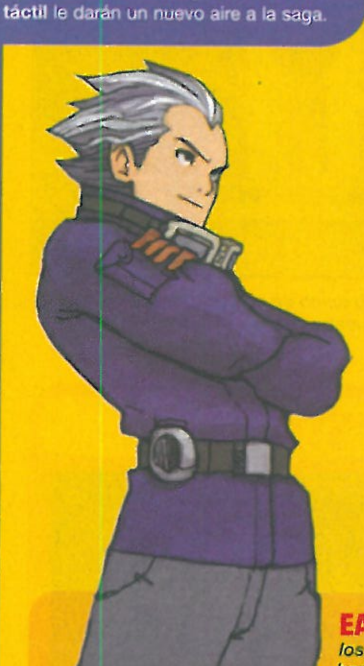
Las dos grandes novedades de este «Advance Wars» serán el control táctil y la posibilidad de librar dos batallas simultáneas.



En cada combate habrá que elegir un líder para el ejército. A veces harán falta dos, tres o incluso cuatro en una misma lucha.



Cuando dos unidades de combate se enzarcen en una pelea, veremos geniales secuencias que mostrarán el enfrentamiento.



EAGLE. *Este tipo tan molón será uno de los líderes que guiarán a nuestros ejércitos hasta la victoria. Él, al igual que el resto de generales, poseerá un ataque especial, otro "súper" de mayor poder y, por último, uno combinado con otro compañero.*

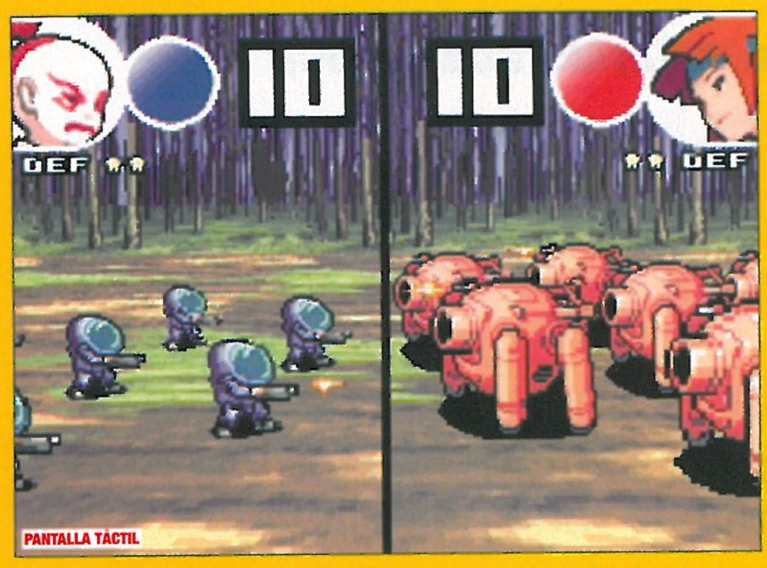
Fiiiiiirmes! ¡Presenteeeen armas! ¡Así está mejor! Hay que ir preparándose para lo que se nos viene encima, porque dentro de nada tendremos en nuestras manos el primer «Advance Wars» para Nintendo DS. Y la verdad es que promete bastante. **Mantendrá el estilo estratégico de las versiones de GBA** y también se repetirá el tono simpático de los gráficos. Pero claro, **añadirá un toque muy especial a la jugabilidad,** un toque con el puntero.

Estrategia "pa tíos listos"

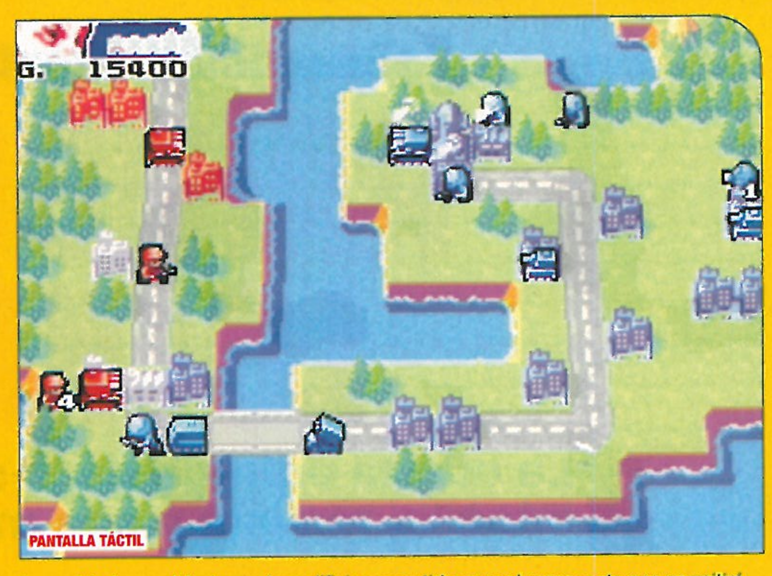
El desarrollo no será muy diferente al de las versiones de Game Boy, así que volveremos a encontrarnos con un tablero a lo bestia, y con montones de escenarios, piezas y posibilidades de acción y movimiento.

Las piezas serán nuestras tropas: soldados, tanques, lanzacohetes, submarinos, aviones de combate... Cada tipo de vehículo se moverá de forma diferente, tendrá distintos rangos y potencia de ataque, defensa y características especiales propias. Por ejemplo, un cañón puede acabar con los tanques más potentes, pero será completamente inútil contra los ataques aéreos.

Otro elemento importantísimo será **el tablero, que igual que en el ajedrez, estará dividido en cuadros.** Pero no serán blancos y negros, sino que representarán diferentes terrenos: asfalto, montaña, bosque... Esto será vital, porque cada tropa tendrá más o menos ventaja en función del



Es importante elegir los terrenos idóneos para atacar y defender. Por ejemplo, atacar desde un bosque siempre es mucho más seguro que hacerlo desde campo abierto.



Los soldados podrán tomar los edificios repartidos por el mapa, esto nos permitirá ganar más dinero y producir más y mejores tropas. Ya sabéis, ¡a conquistar toca!



DOS PANTALLAS, DOS BATALLAS.

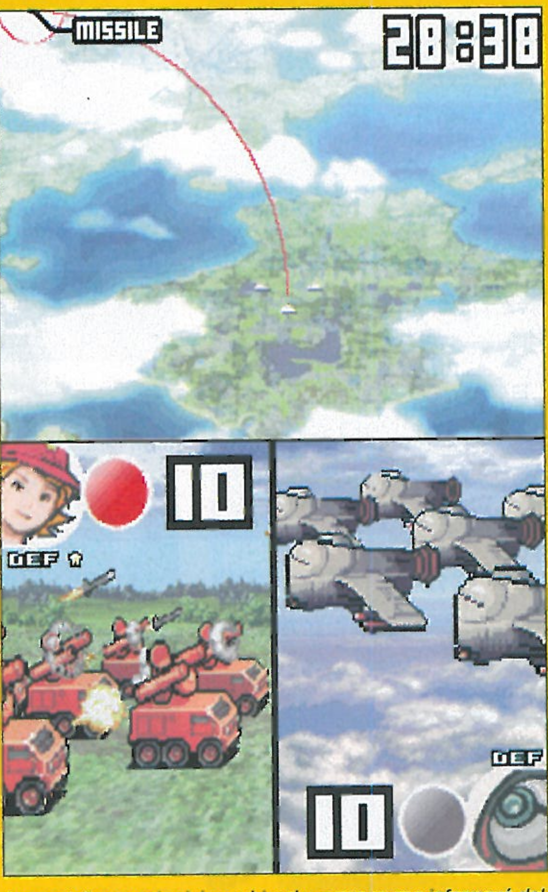
Aparte de las misiones sencillas, habrá enfrentamientos simultáneos a doble pantalla. ¿Que cómo es posible? Pues muy fácil, en la pantalla táctil combatiremos como siempre. Mientras, en la pantalla superior tendremos un ejército controlado por la CPU. Pero este ejército estará en desventaja, así que tendremos que enviarle tropas de apoyo para que acabe sin problemas con el enemigo.



La guerra se decidirá en todos los lugares posibles: tierra, mar y aire, así que más vale que preparemos un buen ejército.



Las distancias serán importantes. Un tanque súper efectivo en el largo alcance puede no valer nada en el "cuerpo a cuerpo".



La pantalla superior irá cambiando, a veces nos informará del estado de las tropas, otras mostrará el tiempo de la misión...

terreno en el que se encuentre. Para movernos bastará pinchar con el puntero el elemento que queramos mover. Aparecerá una zona de acción en la que decidiremos el tipo de movimiento. Si llegamos frente a frente con el rival, pues...

¡Que empiece la batalla!

Las jugadas serán por turnos, y como avanzábamos, en cada movimiento podremos atacar, colocar las tropas o crear algunas nuevas. El objetivo variará según el **modo de juego. En total habrá cinco diferentes.**

El principal será el modo Campaña, que nos llevará a participar en la historia de la lucha contra el ejército Black Hole, y que nos tendrá en tensión muchas horas. Pero **las dos grandes novedades serán el modo "survival" y el "combat".** En el primero deberemos ganar tantas batallas como podamos con recursos limitados, mientras que en el segundo **los combates serán en tiempo real.**

Para redondear, habrá **editor de mapas y un multijugador** para ocho que hará las delicias de los estrategas más "advanzados" en DS.

UNA GUERRA DE DIBUJOS

«ADVANCE WARS DS» LLENARÁ TU CONSOLA DE DIBUS MANGA. Está claro que esta guerra no tendrá nada que ver con cualquier otra que hayamos visto antes. Aquí todo tendrá un tono desenfadado y graciosete que lo hará muy divertido. Desde los soldados pequeñitos y cabezones, hasta el colorido de los gráficos o el diseño de los protas. ¡La estrategia nunca había tenido tan buen aspecto!



¡Terroristas, pronto estaréis acabados!

RAINBOW SIX LOCKDOWN

La cuarta entrega de la saga promete acción más intensa, realista y con muchas más posibilidades.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN 3D
- SEPTIEMBRE
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **UBISOFT**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Los chicos de Ubisoft se lo han currado mucho y vamos a **disfrutar de un fantástico multijugador para echarnos unos combates a pantalla partida** con hasta tres colegas a la vez.
- **El juego estará íntegramente traducido al castellano,** tanto textos como voces. Vamos, que no perderemos ni un detalle del argumento.

ACCIÓN ANTITERRORISTA

- La acción 3D **más brutal** no siempre tiene que estar en la 2ª Guerra Mundial.



El cuarto «Rainbow Six» volverá a ser un arcade de acción 3D, en primera persona. Destacará su sistema de avance en grupo.



Una buena táctica antes de movernos será enviar a nuestro grupo a despejar la zona. ¿Cobarde? No, más bien inteligente.



A veces se abrirá un menú que nos permitirá realizar acciones especiales: derribar una puerta, lanzar una granada cegadora...



La estupenda inteligencia de los personajes hará que se protejan entre ellos, se desplacen por lugares seguros o se escondan.

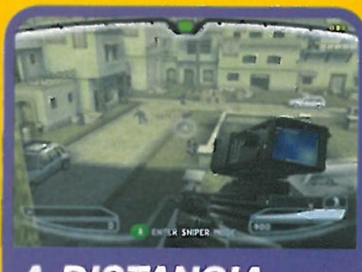
RAINBOW TEAM.
En esta ocasión, la unidad antiterrorista Rainbow contará con 10 miembros. Pero sólo controlaremos a dos de ellos: el temerario líder Ding Chavez, y el nuevo francotirador Dieter Weber.

El equipo **Rainbow, experto en operaciones antiterroristas,** ya sabe lo que es protagonizar un arcade de acción 3D. De hecho, están a puntito de estrenar su cuarta aventura con unas bases muy parecidas a las de anteriores entregas: **imparable acción en primera persona,** cooperación con los miembros de nuestro equipo y un importante **componente táctico.**

Soldados Unidos del Mundo

Algo así es el Rainbow Team, un grupo de fuerzas especiales formado por militares de diversos países, desde Canadá hasta Egipto. Esta vez no sólo deberán defender a la población, también tendrán que protegerse ellos mismos, ya que serán víctimas de un ataque terrorista directo. Afortunadamente no les faltarán armas (habrá como para montar un mercadillo) ni decisión. Aunque lo esencial será la dirección del grupo, que obedecerá nuestras órdenes con una avanzada inteligencia artificial. Por ejemplo, a la hora de moverse nuestros hombres (y mujeres) lo harán escondiéndose y cubriéndose los unos a los otros.

Ya sabes, si tienes madera de líder, prepárate para la misión de tu vida: alcanzar la paz mundial... en tu GC.



A DISTANCIA

No todas las misiones presentarán la misma estructura. En algunas seremos un francotirador y tendremos que ir cubriendo al equipo para cumplir el objetivo.



¡Avanzamos los detalles y todas las novedades de la última edición para Game Boy Advance!

POKéMON™ EDICIÓN ESMERALDA

Así será la nueva joya

¡Por fin! Sólo teníamos un objetivo en la vida: echarnos la primera partida con el nuevo Pokémon Esmeralda, y ¡¡acabamos de cumplirlo!! Ahora estamos radiantes de felicidad, y ansiosos por contarte en primicia total lo que hemos visto, así que allá va. Prepárate para alucinar con todo lo que te espera en este juegazo.



LO QUE DEBES SABER

- **LANZAMIENTO EN ESPAÑA:** 21 de octubre.
- **PRECIO:** 44,95 Euros.
- **CONSOLAS:** Game Boy Advance y Nintendo DS.
- **DÓNDE SE DESARROLLA:** En el mundo de Hoenn.
- **CUÁL ES SU ORIGEN:** Es una especie de segunda parte de las ediciones Rubí y Zafiro; encontrarás cosas de las dos aventuras.
- **COMPATIBLE:** Esmeralda, Rojo Fuego y Verde Hoja, con adaptador inalámbrico; Rubí y Zafiro, con cable Game Link; Colosseum, con cable GameCube-Game Boy Advance.
- **TEXTOS:** Castellano (jugamos la versión USA para esta preview).
- **NOVEDADES:** Frente de Batalla, captura de Deoxys, aparición de Mew, nuevos entrenadores (como Juan, en Arrecípolis).

«Pokémon Esmeralda» está lleno de detalles que no se han visto en ninguna otra edición. Estos barquitos los encontrarás en Ciudad Portual. ¿A que molan todo?

¡Compatible con todos!

INTERCAMBIA CON OTRAS EDICIONES

Al igual que pasaba con las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja, en «Pokémon Esmeralda» podrás utilizar el adaptador inalámbrico para hacer intercambios, chatear y también combatir con montones de amigos. Con este adaptador podrás intercambiar Pokémon con cartuchos de Esmeralda y con los de Rojo Fuego y Verde Hoja; si usas el Cable Link, podrás hacerlo con las ediciones Rubí y Zafiro; y si tienes el cable para conectar la GBA y la GameCube, realizarás intercambios con «Pokémon Colosseum».



EL LUGAR DE INTERCAMBIO: Sin variaciones. Iremos al Centro Pokémon para hacer nuestros "changes" con otros entrenadores Pokémon.



¡Menuda sorpresa, eh! Eso de ahí parece un cohete a punto de despegar. ¿A que te pica la curiosidad? Desde luego sería guay viajar al espacio y buscar nuevos Pokémon...

Busca un rotulador rojo, mira tu calendario preferido y marca el próximo **21 de octubre** con una letra X bien gorda. Así, si al llegar ese día te has pegado un golpe en la cabeza o simplemente eres un ser sumido en el despiste, no olvidarás que la saga Pokémon recibirá un nuevo y distinguido miembro. Sí colega, se trata de «Pokémon Esmeralda», algo así como una **segunda parte de las ediciones Rubí y Zafiro,** pero con tantas novedades y mejoras que la convertirán en un bombazo.

De vuelta a Hoenn

Parece que fue ayer, pero han pasado dos años desde que nos entusiasmamos jugando con «Pokémon Rubí y Zafiro», las ediciones que estrenaron Pokémon en Game Boy Advance.

Hagamos un pequeño ejercicio de memoria. En ambos cartuchos recorrimos un nuevo mundo llamado Hoenn, combatimos por primera vez a los malvados del Team Aqua y del Team Magma, nos hicimos con nuevas especies Pokémon y aprendimos que estas criaturas cuentan con personalidades y habilidades que desconocíamos. En definitiva, **con aquellas ediciones asistimos a un salto espectacular en la saga Pokémon.**

Pues bien, con «Pokémon Esmeralda» regresaremos a Hoenn



Esta imagen te resultará familiar, ¿verdad? Sí, la aventura empezará tal como esperabas, como en Rubí y Zafiro...

SERÁ EL PASE MÁS BUSCADO...

EL FRENTE DE BATALLA

Con este pase podrás acceder a una de las novedades más interesantes de Esmeralda: la Frontera de Batalla, donde te enfrentarás con un montón de peligrosos entrenadores.



Hacía mucho que no veíamos al genial Sudowoodo, pero por fin en esta edición vamos a tener la oportunidad de hacernos con este raro Pokémon con forma de árbol.

para sumergirnos a tope en los mismos retos que Rubí y Zafiro, pero esta vez se han añadido tantos desafíos nuevos que **nos parecerá estar en un juego completamente distinto.** Venga, no te impacientes y sigue leyendo porque a continuación vamos a darte un aperitivo de las novedades que nos esperan dentro de muy, muy poco tiempo.

Hagamos un repaso

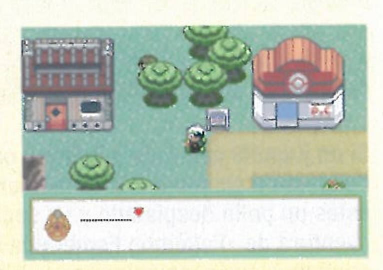
La aventura comenzará en **Villa Raíz, un tranquilo pueblo de Hoenn** al que acaba de mudarse la familia del protagonista. Pronto averiguarás que para viajar por el mundo necesitas capturar y entrenar a unos seres llamados Pokémon.

Cuantas más especies Pokémon tengas y más fuertes sean, tu nivel como entrenador Pokémon será mayor. Tu objetivo será convertirte en el mejor entrenador y utilizar a tu equipo para derrotar a los malvados que amenazan el mundo. Pero esto ya lo sabíais todos, ¿verdad? Lo que seguro que no conocíais es que en esta ocasión los malos pertenecen a las bandas del Team Aqua y del Team Magma. Sí señor, a las dos, porque uno de los cambios que traerá la historia con respecto a Rubí y Zafiro es que **tendrás que derrotar a las dos bandas de supermalos.** Pero si eso te parece poco, te adelantaremos algo más: esta vez **el legendario Rayquaza tendrá un papel estelar** ▶

Todo lo nuevo que verás

NOVEDADES DE COLOR ESMERALDA

El objetivo de cada nueva edición Pokémon es convertirse en la mejor de todas. Pues bien, para cumplir esa difícil "misión" «Pokémon Esmeralda» recoge lo que vimos en Rubí y Zafiro, lo eleva al cubo y le añade un montón de novedades. ¿No te lo crees? Pues aquí tienes una muestra de lo que te espera. Fíjate bien y empieza a alucinar....



POKé NAV INTERACTIVA: La Poké Nav tendrá una nueva opción que permitirá que los entrenadores registrados puedan llamarte para contarte sus aventuras o decirte que tienen ganas de volver a luchar.



NUEVOS PERSONAJES: Pues sí, habrá nuevos entrenadores. Por ejemplo conoceremos a Juan, que ahora será el líder del gimnasio de Arrecípolis y un auténtico maestro con los Pokémon de Agua.



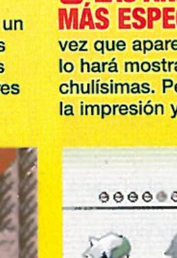
CAPTURA A LATIAS O A LATIOS: Fíjate bien en la imagen porque cuando llegue el momento de responder a la pregunta que hace mamá, estarás decidiendo si quieres capturar a Latios o a Latias.



NUEVOS LUGARES DE BATALLA: El Frente de Batalla es un nuevo lugar de Hoenn. Aquí pasarás horas combatiendo, buscando raros Pokémon y derrotando a sus 7 líderes para demostrar que eres el mejor.



LAS ANIMACIONES SERÁN MÁS ESPECTACULARES: Cada vez que aparezca un nuevo Pokémon lo hará mostrando unas animaciones chulísimas. Pero no te dejes llevar por la impresión y ¡céntrate en la pelea!



GROUDON Y KYOGRE: En esta edición tendrás la oportunidad de ver y capturar a los legendarios Groudon y Kyogre. Sí chavalote, porque a diferencia de Rubí y Zafiro, esta vez estarán los dos en el mismo cartucho.

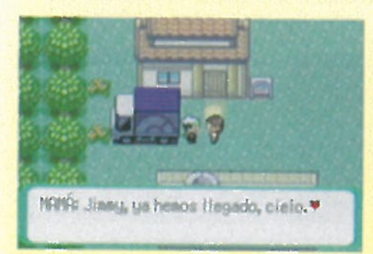


MÁS COMBATES DOBLES: Abundarán los combates 2 contra 2. Muchos entrenadores unirán sus fuerzas para combatir y, como ves, el protagonista a veces hará lo mismo para salir airoso de las batallas.

Un repaso a la historia

ASÍ SERÁ LA AVENTURA DE ESMERALDA

Si no jugaste con Rubí y Zafiro o eres nuevo en esto de la saga Pokémon o simplemente tu memoria es desastrosa, puede que estés un pelín despistado y no sepas muy bien de qué irá la aventura de «Pokémon Esmeralda». Para disipar tus dudas, a continuación te resumiremos la historia en ocho sencillos pasos. Como verás, las similitudes con Rubí y Zafiro serán bastantes, pero tranquilo, vas a disfrutar de un buen número de novedades.



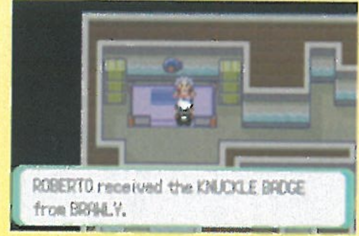
1. Cuando decidas si juegas como chica o chico, empezarás la aventura en tu casa de Villa Raíz, en Hoenn.



2. Pronto conocerás al Profesor Abedul y de paso recibirás una Pokédex para clasificar Pokémon.



3. Tu primer objetivo será capturar Pokémon salvajes y formar un buen equipo Pokémon...



4. ...que te permita arrasar en los gimnasios y ganar las ocho medallas de Hoenn. Vamos, ser todo un maestro.



5. Mientras vas subiendo tu nivel como entrenador, los malos harán de las suyas. Esta gente nunca descansa...



6. ...pero tú tendrás que hacerles frente para detener sus planes de dominar el mundo. ¿Estás preparado para ello?



7. Vamos a suponer que has salvado el mundo y tienes las ocho medallas. Lo siguiente: ganar la Liga Pokémon.



8. Para finalizar, y como gran novedad, afrontarás los retos del Frente de Batalla y completarás tu Pokédex.



Verás que la historia traerá algunos cambios respecto a Rubí y Zafiro. Ahora los malvados se duplican. Habrá que derrotar tanto al Team Aqua como al Team Magma.



Como es habitual, en las tiendas podrás encontrar los mejores ítems para equipar a tus Pokémon. Y como es norma de la casa, los textos estarán en castellano, por supuesto.

cuando salves el mundo de la destrucción. ¿Qué te ha parecido?

Durante la aventura también **conoceremos a personajes que no vimos en Rubí y Zafiro.** Uno de los importantes se llama Juan y será el nuevo líder del gimnasio de Arrecípolis. Sin embargo, **el personaje más intrigante de todos será un misterioso caballero** con gafas de sol que te perseguirá durante toda la aventura. ¿Quién será? Aún no podemos desvelarlo...

Evolución técnica

Si no jugaste con Rubí y Zafiro, la aventura de Esmeralda te parecerá una sorpresa continua. Sin embargo, aunque conozcas muy bien estas ediciones no pienses que no te esperan novedades, es más, te avisamos de que hay algunas que te dejarán con los ojos en blanco.

Al poco de comenzar te llevarás la primera sorpresa y es que ahora **los Pokémon tendrán unas animaciones de lo más chulo.** Después, al igual que en Rubí y Zafiro, recibirás un aparatito llamado Poké Nav, que entre otras cosas te servirá para consultar el mapa de Hoenn, pero que esta vez incorpora una opción estupenda. Gracias a ella **la Poké Nav funcionará como un teléfono móvil** al que podrán llamarte los entrenadores para contarte sus peripecias o simplemente para retarte a un nuevo combate.



Este será el aspecto del Frente de Batalla, el nuevo "centro de combate" de Hoenn en el que tendrán lugar cientos de impresionantes combates. Si los vences todos, te espera una buena sorpresa.

El bueno de Smeargle se marca una animación genial en esta pantalla. Sí, no estás flipando, esta vez sí que podremos hacernos con este Pokémon casi mítico.

LOS ENTRENADORES RENUEVAN SU IMAGEN EN ESMERALDA...

¡QUÉ GUAYS!

Han pasado un par de años desde que jugamos con Rubí y Zafiro y claro, las modas cambian. Fíjate bien en la vestimenta tan chula que llevará el entrenador en Esmeralda, porque seguro que hará furor entre los Pokéfans y las pasarelas de moda.

Otra sorpresa que encantará a los Pokemaníaticos ocurrirá cuando te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon. En ese momento, **en la Zona Safari, una reserva natural de Pokémon raros, aparecerán dos nuevas áreas.** En ellas podrás capturar a muchos de los Pokémon que eran exclusivos de «Pokémon Colosseum», como por ejemplo Miltank o Shuckle.

¿Impresionado? Pues espera porque aún hay mucho más. A ver qué te parece todo esto: durante la aventura tendrás que buscar las dos guaridas de los malos; podrás demostrar tu pericia como entrenador en las nuevas carpas de batalla; **tendrás que esforzarte más que en Rubí y Zafiro si quieres capturar a los legendarios Groudon y Kyogre** (aunque, como recompensa, los encontrarás en niveles bastante más altos); muchos entrenadores se acercarán de dos en dos para pelear; elegirás si quieres capturar a Latios o Latias; **el mítico Deoxys tendrá una nueva forma** (uf, toma aire colega, que ahora viene lo mejor); y... descubriremos **una isla secreta en la que, tachán, tachán... vive Mew.** Como lo oyes chaval, por fin veremos a Mew. ¡Esto que sí es una novedad, eh colega! Pero bueno, antes de adelantar acontecimientos tan especiales, mejor centrémonos en una de las novedades jugables más importantes que viviremos ▶

SI TE ENLOQUECE COMBATIR...

VENTE A HOENN

Aquí tienes una panorámica de la región de Hoenn, un lugar casi paradisíaco, lleno de ciudades, rutas, ríos, bosques y mucha aventura. Cuando vuelvas a recorrerla, conocerás un nuevo lugar llamado Frente de Batalla y te darás cuenta de que nunca ha habido una edición con tantos combates Pokémon como ésta.

Hoenn, con sorpresas

DESCUBRIENDO NUEVOS LUGARES

Si ya te pegaste un voltio por Hoenn cuando jugaste con Rubí y Zafiro, no pienses que ya lo has visto todo porque hay unos cuantos nuevos lugares que tendrás que descubrir. Para demostrarte que es así, aquí tienes unos cuantos ejemplos.



Pues sí, entrenador. En «Pokémon Esmeralda» podrás capturar a Groudon y Kyogre, pero ten en cuenta que habrá más legendarios poderosos, incluido el mítico Mew.

en el juego. Hablamos del Frente de Batalla, que va a suponer un antes y un después en la saga Pokémon.

Frente de Batalla: el último desafío Pokémon

El Frente de Batalla es un lugar muy especial. Situado al sureste de Hoenn, **parece un parque de atracciones lleno de sitios en los que te divertirás combatiendo a tope.** Sin embargo, no será fácil llegar hasta allí ya que antes tendrás que demostrar tu valía como entrenador saliendo victorioso de todas las batallas de la Liga Pokémon.

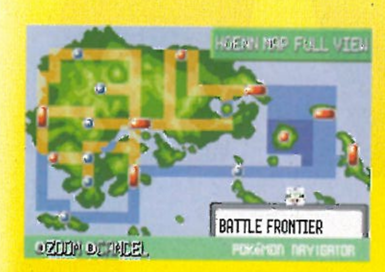
En el **Frente de Batalla hay siete edificios** en los que demostrarás tu talento en varias modalidades de combates Pokémon. En cada edificio hay varios desafíos que se premiarán con Puntos de Batalla. Cuantos más acumules, más estupendos regalos conseguirás a cambio. Cuando completes varias veces los desafíos de cada lugar, aparecerá un líder para **darte la oportunidad de ganar un Símbolo del Frente.** Estos símbolos



CARPA DE BATALLA: Este edificio es una de las nuevas carpas de batalla en las que tus habilidades en los combates serán recompensadas con fantásticos premios.



LA TORRE DORADA: En el desierto de Hoenn hay una torre dorada que no conocíamos. ¿Qué misterio se esconderá en su interior? Tranquilos, falta muy poco para saberlo.



EL FRENTE DE BATALLA: Este lugar está situado al sureste de Hoenn. Para viajar hasta allí tendrás que ganar la Liga Pokémon y a continuación subirte a un bonito barco.



LA GUARIDA MAGMA: Aquí se esconden los malvados del Team Magma. No será fácil encontrarla, pero tendrás que hacerlo si no quieres que se salgan con la suya.



En la edición Esmeralda se van a disputar multitud de batallas dos contra dos. De hecho, será la edición Pokémon en la que más combates de este tipo haya. Además, muchos entrenadores solitarios unirán sus fuerzas para combatir.





Sólo habrá un edificio de concursos, pero estarán todos los niveles y modalidades de Rubí y Zafiro.



En esta edición tu Pokédex será actualizada a la Pokédex Nacional. Con ella podrás clasificar todos los Pokémon que existan, aunque no vivan en Hoenn.

son similares a las medallas de los gimnasios y cada uno de ellos puede obtenerse en versión plata o en versión oro. Es decir, en total tendrás que ganar dieciséis. ¿No te parece una auténtica pasada?

La verdad es que **completar todos los desafíos del Frente de Batalla te llevará un montón de horas,** estudiando y divirtiéndote como un enano. Por ejemplo, uno de los edificios de esta Frontera será un palacio en el que se disputarán unos combates con unas reglas muy curiosas. En ellos no serás tú quien decida los ataques que va a usar tu Pokémon, sino que será él mismo el que decidirá su propia estrategia de batalla. Vale, seguro que te estás preguntando: ¿y dónde está la gracia de este tipo de batallas? Pues está en que **los Pokémon decidirán sus ataques en función de su naturaleza o su personalidad** de modo que, si quieres ganar este desafío, tendrás que analizar el comportamiento de cada Pokémon de tu equipo estudiando sus reacciones en combate. ¿A que es chulo? Pero no pienses que lo único que espera en el Frente de Batalla son combates y más combates. Habrá más cosas que hacer, entre ellas hablar con personajes que te ayudarán a mejorar como entrenador, hacer intercambios y buscar algunos Pokémon salvajes que solo viven en esta zona, pero que pertenecen a las especies más buscadas.

En fin, como ves, en esta edición disfrutaremos de dos geniales aventuras, una en Hoenn y otra en el Frente de Batalla. Y es que como pasa con cada nueva "joya", esta edición va a superar a las anteriores y se convertirá en tu favorita.

¡Es el Pokémon Esmeralda!

EL PODER DE RAYQUAZA



A Rayquaza ya lo conocimos en las ediciones Rubí y Zafiro, pero esta vez su papel no será el de un simple legendario al que hay que capturar. Cuando llegue el momento de salvar al mundo de la destrucción, habrá que ir en su busca porque su poder será nuestra única salvación.

DÓNDE SE ESCONDE: El legendario dragón volador sigue viviendo en lo alto del Pilar Celeste.

A QUÉ SE DEDICA: Cuando llegue el momento, usará su poder para apaciguar la ira de Groudon y Kyogre.

PUNTUACIONES OFICIALES

En Septiembre



Killer 7

Un argumento literalmente de locura, da pie a un juego de acción original, tanto en su desarrollo como en su estilo gráfico.

5 SUPER NOVEDADES

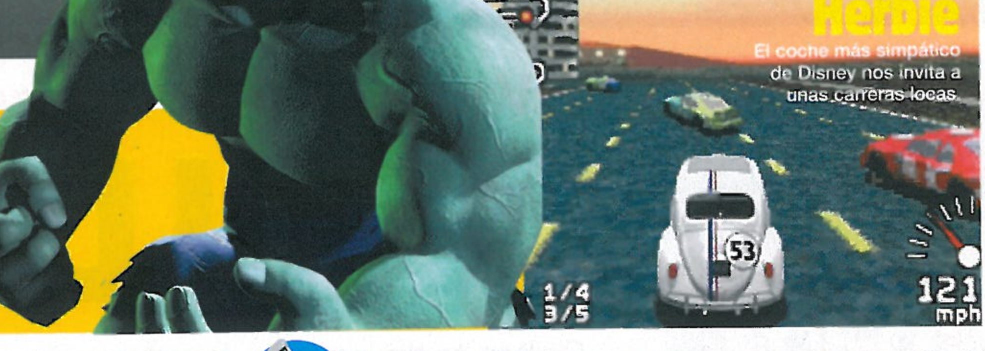


GameCube

Game Boy Advance

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

¡ES VERDE Y DESTROZÓN! Tanto si te mola el héroe de Marvel como si te gusta romper cosas a lo grande, tienes que echarle un vistazo al juego de Verde-Man. ¡Está que lo rompe, este Hulk!



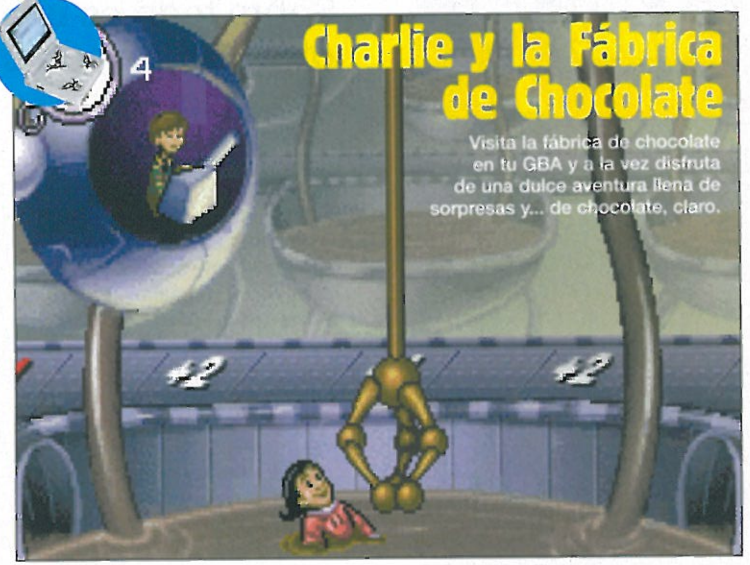
Herbie

El coche más simpático de Disney nos invita a unas carreras locas.



Batman Begins

Si te gusta andar por los tejados en plena noche, eso es que eres un gato, o quieres jugar con este Batman desesperadamente.



Charlie y la Fábrica de Chocolate

Visita la fábrica de chocolate en tu GBA y a la vez disfruta de una dulce aventura llena de sorpresas y... de chocolate, claro.

Código P.E.G.I. de clasificación






- 12 EDAD RECOMENDADA
- VIOLENCIA
- DROGAS
- MIEDO
- SEXO
- LENGUAJE SOEZ
- DISCRIMINACIÓN

¿Qué puntuamos?

Estos son los parámetros que encontrarás en la ficha de puntuaciones. Te explicamos qué entendemos nosotros por...

- **Gráficos** El aspecto visual del juego. La nota es la suma de decorados, personajes, animaciones, sensación de velocidad... Todo lo que se vea en pantalla.
- **Sonido** La ambientación auditiva: banda sonora, voces y efectos.
- **Jugabilidad** Lo divertido que es un juego, lo que hace que sigas jugando, que te lo pases realmente bien con él.
- **Duración** Esta nota depende de si hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Iconos de Nintendo DS

Los iconos DS, con el fondo blanco, indican que el juego utiliza esas funciones.

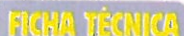







SIN CABLES · CHAT · DOBLE PANTALLA · COMPATIBLE GBA · MICRÓFONO · PANTALLA TÁCTIL

OK Nintendo Acción







- Compañía: **CAPCOM**
- Desarrollador: **GRASSHOPPER**
- Tipo de juego: **ACCIÓN + AVEN.**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Personajes: **8**
- Escenarios: **7 CAPÍTULOS**
- Modos de juego: **HISTORIA**

- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **14 SEPTIEMBRE**

¡Vas a alucinar con su nivel de acción!

KILLER 7

Sobre todo es una aventura de acción diferente a cualquier otra que hayas visto. Más dura, más peligrosa, más adulta.

Seguro que con sólo ver las pantallas, «Killer 7» ya te despierta curiosidad. No nos extraña. Primero, porque **su aspecto es bestial.** Fíjate en el rompedor diseño de personajes y escenarios. Un estilo totalmente cañero. Pero no sólo te cautivará su imagen. La **trama y el desarrollo del juego son tan intensos** que estarás atrapado en cuanto empieces a jugar.

Uno no, siete... quizá ocho

Esta aventura tiene mucha tela que cortar. Empezando por el protagonista, que es uno pero son ocho. Harman Smith parece un amable anciano que va en silla de ruedas. **Pero Mr. Smith tiene siete personalidades** que puedes intercambiar en cualquier momento, cada una con su propio cuerpo y características. Todas deberán intervenir para salvar al mundo de la amenaza más terrible a la que se ha tenido que enfrentar.

Esto lo vamos a hacer en una **aventura de acción con escenarios 3D pero de avance en 2D.** Tu personaje se mueve por entornos tridimensionales pero siguiendo un trazado preestablecido, de modo que sólo puede avanzar o retroceder por ese trazado. Eso no lo hace nada lineal, porque **el camino tiene cantidad de bifurcaciones y rutas secundarias.** Para complicar la cosa, todo está lleno de enemigos ¡invisibles!, ¡y explosivos! Menos mal que las personalidades de Mr. Smith disponen de un escáner con el que hacer aparecer a esos monstruosos seres. Y cuando ya los puedas ver, ¡a darles caña! Para ello **cada personaje emplea un arma distinta:** cuchillos, granadas, una mágnum... junto a increíbles poderes como la **invisibilidad, la supervelocidad o la capacidad de resucitar** a los caídos.

Entre asalto y bombazo tendrás que hacer frente **unos cuantos puzzles** bastante chulos. Si mezclas este "ejercicio de coco" con el nivel de acción constante, te sale un juego muy **cañero, original y sorprendente,** al que sólo podemos poner un gran pero: su **excesivo nivel de violencia.** Avisado quedas.

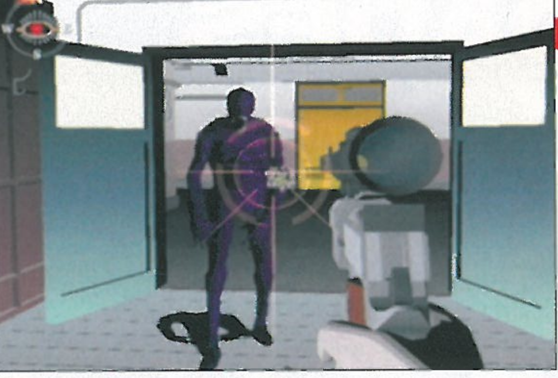
EL JEFE DE LA BANDA

En cualquier momento de la aventura puedes cambiar de una personalidad de Mr. Smith a otra, usando y mejorando las habilidades de cada una. Pero a veces también te toca controlar al mismísimo Harman Smith, que va en silla de ruedas pero sabe mucho de liquidar a sueldo. Ojo con el bazooka que lleva en la silla, hace estragos.

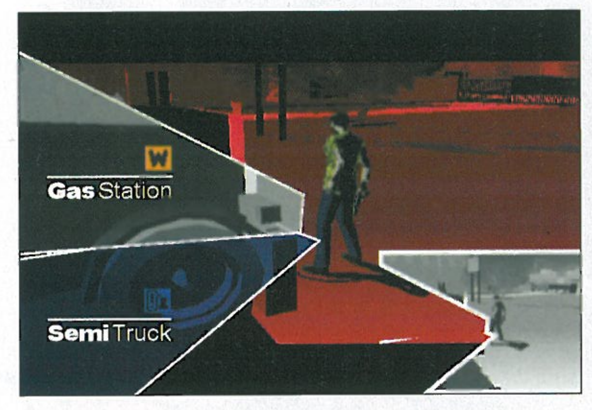




«Killer 7» te lleva por grandes escenarios 3D a través de caminos preestablecidos. Eso sí, también hay muchas rutas secundarias.



Cuando toca disparar, la acción pasa a primera persona para apuntar con precisión. Busca su punto débil, ganarás rápido.



Cuando el camino se divide, aparecen indicadas las diferentes rutas. Pero no te preocupes, siempre se puede volver atrás.



Smith encontrará a muchos espíritus que le aconsejarán en su aventura. Uno de ellos es ese tipo de rojo, sí, el "colgao".

LA CABEZA, TU MEJOR ARMA

Que no, que no es que tengas que ir por ahí dando cabezazos a las paredes. Lo que debes hacer es pensar mucho y bien si quieres resolver todos los puzzles.



Este tío raro con una máscara en la mano te dará valiosas pistas.



Aunque también verás pistas como esta en los escenarios.



¡Hala! Ahora, a resolver el puzzle. Este es de los más facilillos.





En todo momento puedes seleccionar una personalidad u otra, aunque a veces se necesita un poder concreto: la fuerza de Mask, la velocidad de Con, el poder de Dan...

EL ANÁLISIS



GRÁFICOS 88

▲ Su genial estética de cómic moderno le da un toque muy fresco e innovador.

▼ El estilo es muy "peculiar". Por eso puede que no convenza a todo el mundo.



SONIDO 85

▲ Variedad de efectos: risas siniestras, voces distorsionadas, golpes...

▼ Poca música y bastante extraña, más de la cuenta.

JUGABILIDAD 95

▲ La trama y la acción, aderezadas con puzzles, te animan a seguir jugando.

▼ Si no te adaptas al peculiar control, abandonarás antes de sacarle todo el partido.

DURACIÓN 89

▲ Dos discos para una aventura extensa como ella sola.

▼ No hay más modos de juego ni extras por desbloquear.

TOTAL 92

▲ La originalidad de la trama; su aspecto de cómic.

▼ Demasiado violento. Sólo para mayores.

VALORACIÓN



DIFERENTE, PERO EMOCIONANTE

La última idea de Capcom nos trae acción por un tubo, con un toque de terror y más violencia de la cuenta. No es un juego para los más jóvenes, desde luego. A los demás, si os atrae lo nuevo y le dais una oportunidad a su "extraña" trama, descubriréis un juego impactante, que cautiva por su dinámica y un look demoledor. Capcom ha vuelto a salirse.

EL RANKING

1. Starfox Assault
2. Killer 7
3. 007 Todo o Nada

La originalidad de «Killer 7» le coloca en el podio de la acción de CUBE. Pero Fox, el zorro de Nintendo, se lleva la palma con un título más clásico y apto para todos los públicos.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Desarrollador: **RADICAL**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **TEXTOS CASTELLANO**

- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Datos: **150 MOVIMIENTOS**
- Escenarios: **2 GRANDES MAPAS**
- Misiones: **MÁS DE 70**

- Precio: **44,99 €**
- A la venta: **9 DE SEPTIEMBRE**

OK Nintendo Acción

Kilos de acción y destrucción a lo bestia

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION

Transfórmate en Hulk, aprende todos sus movimientos y prepárate para dejar a La Cosa como un bebé de guardería.

Imagínate que eres un tío grande y fuerte, corres por la calle, te persigue un helicóptero, la gente huye horrorizada y los coches se paran en seco. Pero tú coges un autobús (a pulso), subes corriendo por la pared de un rascacielos, das un salto de dos kilómetros, lanzas el autobús y... ¡adiós helicóptero! ¿Te molaría? Pues todo eso y mucho más lo puedes hacer en este «Hulk».

¡Que vienen los militares!

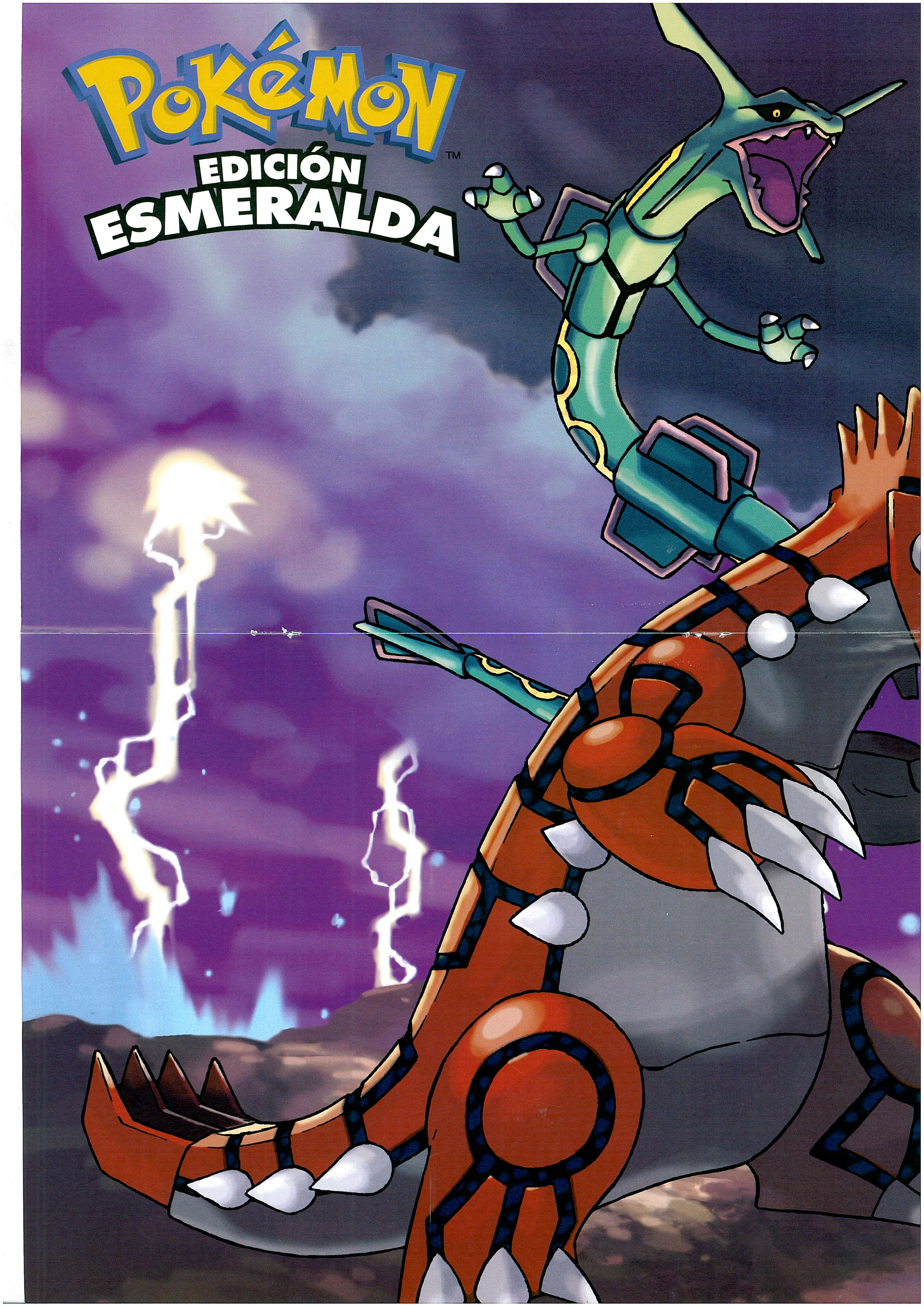
Hulk es en realidad el **científico Bruce Banner,** que después de un experimento fallido se transformó en la bestia parda (mejor dicho, verde) que es ahora. El ejército cree que es una amenaza y no para de intentar darle caza. Así que ya sabes lo que te toca, **deshacerte de cientos de soldados, tanques y aviones a base de puñetazos,** patadas y lo que se tercie. Tu objetivo es recorrer los enormes escenarios en busca de misiones que cumplir, principales y secundarias. Las principales te proponen tareas de tres tipos: destruir algo, o bien defenderlo, o llevarlo desde un punto a otro de la ciudad. Las misiones secundarias te sirven para acumular puntos con los que **comprar nuevos movimientos.** Pero no hace falta que busques misiones para pasártelo en grande. Moverte libremente por la ciudad creando el caos y usando los más de **150 ataques de Hulk** es una pasada.

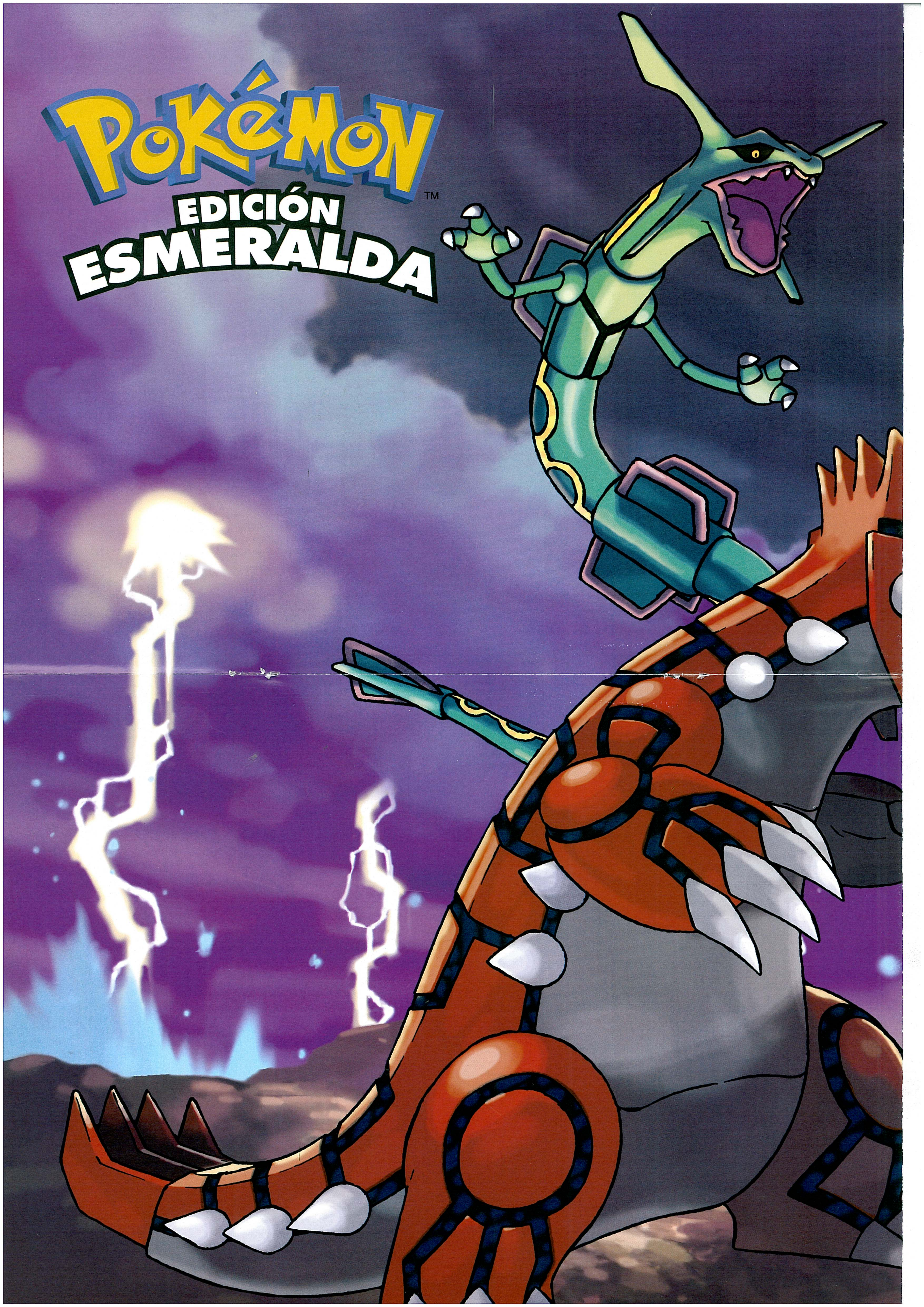
Apunta dos defectillos: los **gráficos se quedan algo simplones;** y que sólo hay un par de escenarios para recorrer, la ciudad y un pueblo desértico, eso sí bastante grandes.

LAS MISIONES MÁS DIVERTIDAS

Aparte de las misiones normales, repartidas por toda la ciudad hay decenas de misiones secundarias muy originales y simpaticonas. Cosas como trasladar a un enfermo al hospital llevando la ambulancia a cuestas, o jugar al golf golpeando una pelota gigante con una viga de hierro. ¡Es para partirse!

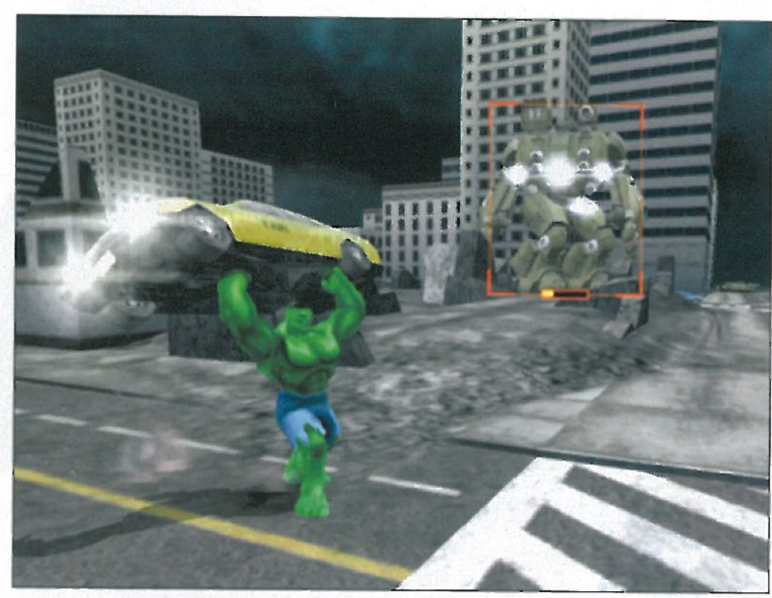



POKéMON™
EDICIÓN
ESMERALDA

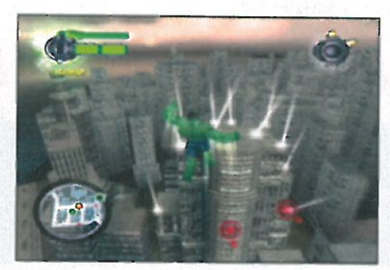

Pokémon
TM
EDICIÓN
ESMERALDA


REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción


REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción
Nintendo
pokémon.nintendo.es
The Pokémon Company
© 2005 Pokémon. © 1995-2005 NINTENDO / Creatures Inc./GAMEFREAK Inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2005 Nintendo.



Convertido en Hulk tienes que recorrer una gran ciudad a tus anchas, trepar edificios, aplastar camiones, lanzar coches, asustar ancianas... ¡Pero ojo, también hay enemigos!



Agilidad tampoco le falta a Hulk, en tres saltos te puedes recorrer media ciudad.



A medida que armes jaleo en las calles, irán apareciendo polis, tanques, robots...

MOVIMIENTOS DESPIADADOS

Al principio Hulk sólo dispone de los movimientos básicos (saltar, escalar...), pero ganando puntos puedes comprar unos 150 más.



De usar los puños pasas a dar patadas, cabezazos terribles...



... y hacer surf "urbano" montado en un coche ya destruido.



Muchas de las misiones principales te proponen hacer añicos un objetivo determinado. Pero no siempre debes destruirlo, otras veces te toca defenderlo o llevarlo a otro lugar.

DEMOLEDOR Esta sí que es una aventura a la altura de Hulk, con enormes escenarios por los que puedes moverte libremente, destrozando todo a tu paso y haciendo montones de súperataques alucinantes. ¡¡No vas a encontrar forma mejor de soltar adrenalina!!



A mayor destrucción, más puntos. Además te quedarás flipado con los efectos visuales que se despliegan en la pantalla.



Los combates con los jefes finales son un puro espectáculo. Más vale que domines todos tus ataques si quieres vencerlos...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 84

▲ Hulk en movimiento es todo un espectáculo.

▼ Vehículos y edificios aparecen sin demasiado detalle. Da sensación de vacío.

SONIDO 87

▲ Gruñidos, explosiones, gritos, sirenas... Sonidos variaditos y de calidad.

▼ La música es escasa y queda en un segundo plano.

JUGABILIDAD 93

▲ Libertad de acción, amplia variedad de golpes, misiones secundarias geniales, destrucción total. ¡Estupendo!

▼ El argumento principal no acaba de enganchar.

DURACIÓN 90

▲ 30 misiones principales, 40 secundarias, 150 ataques y muchos extras por conseguir.

▼ Si vas directo a las misiones principales, se acaba antes.

TOTAL 90

▲ **La libertad de acción;** las misiones secundarias.

▼ La parte técnica no está a la altura del resto del juego.

VALORACIÓN



AQUÍ LLEGA EL ANTI-ESTRÉS DEFINITIVO

Si has tenido un mal día y te apetece relajarte, «Hulk: Ultimate Destruction» es una buena solución. Ponerte a dar vueltas por la ciudad arrasando todo a tu paso es divertidísimo, te pasarás horas probando cosas nuevas. Y aunque la parte gráfica podría haber estado mejor, tampoco influye a la hora de divertirte a tope con Hulk "destrozalotodo".

EL RANKING

1. Batman Begins
2. Hulk: Ultimate Destruction
3. Los 4 Fantásticos

Los superhéroes y la acción están de moda en GC. Batman se decanta por el sigilo, Hulk protagoniza la aventura más cañera y Los 4 Fantásticos apuestan por el multijugador.

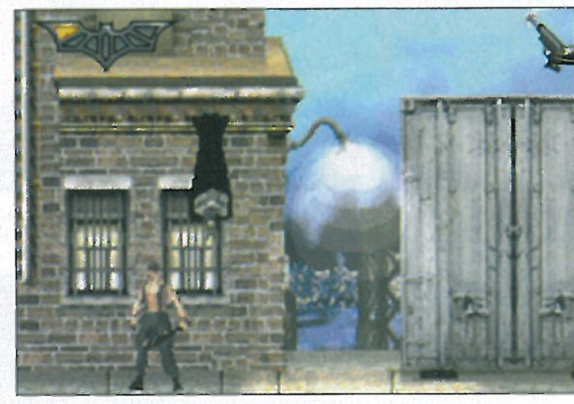
Batman sigue en la brecha

BATMAN BEGINS

Acción directa, tema peliculero y un héroe con mucho glamour, propuestas de la nueva incursión de Batman en Game Boy.



Transfórmate en Batman y acaba con los criminales de Gotham a base de derechazos, ganchos, barridos y patadas voladoras.



La mejor forma de eliminar a los enemigos es pillarles por sorpresa. A este pobre le va a caer un murciélago en la cabeza.



La capa, aparte de moverse a las mil maravillas, es un buen recurso para salvar grandes distancias o atacar a los malos.



Es importante encontrar formas seguras de avanzar. El batarang, por ejemplo, aturde a los enemigos durante unos segundos.

La noche cae en Gotham mientras la delincuencia se extiende por las calles... Entonces aparece él, desciende en la oscuridad con su aterradora y negra máscara. Los criminales intentan huir, pero es inútil. Él es el miedo, él es Batman. Empieza a practicar tus caras de furia, porque aquí vas a tener que **atemorizar y apalear a muchos tipos duros.**

El Señor del Miedo

La aventura cuenta lo mismo que puedes ver en la peli, **el nacimiento de Batman y su lucha contra Ra´s Al Ghul y El Espantapájaros.** Y el desarrollo es el típico de una **aventura de acción en 2D,** es decir, que lo principal es avanzar eliminando a los enemigos. Eso sí, tienes mil y una formas de acabar con ellos. La más normalita, la de siempre, luchar cara a cara a base de patadas, puñetazos... Pero recuerda que eres Batman y que **tu principal baza es el miedo.** Si logras sorprender al enemigo, tendrás ventaja extra, y le harás morder el polvo en pocos segundos. Para eso hay decenas de posibilidades chulísimas: caer planeando desde las alturas, acechar escondido en un hueco oscuro, lanzar el batarang para aturdir al que se ponga por delante... Hablando de batarangs, como en todo buen juego de Batman los "gadgets" son otro puntazo. Hay mogollón de ítems y a todos les encontrarás el mejor uso.

Para relajarte de tanto mamporro, también hay momentos de habilidad en los que debes colgarte de tuberías, saltar doble o pulsar algún interruptor que otro. Aunque lo principal siempre es limpiar los escenarios de enemigos, así que puede hacerse repetitivo. Un problema mínimo si buscas **acción directa y un héroe con carisma.**

CACHIVACHES DE UN HÉROE

LOS JUGUETITOS DE BATMAN SON UNA GRANDÍSIMA AYUDA. Cuando la cosa se ponga fea, ahí estarán los "gadgets" para sacarte del apuro. Las granadas de humo ciegan al enemigo, el garfio te permite colgarte de los techos...



...y el sensor atrae a cientos de murciélagos que te protegen.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **VICARIOUS VISIONS**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **7 ESCENARIOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
La capa, los golpes, las poses... ¡Es el auténtico Batman!

SONIDO 81
La música que se oye en la peli. Efectos normalillos y alguna voz.

JUGABILIDAD 88
Movimientos abundantes y sencillos. Acción directa.

DURACIÓN 82
Sólo 7 escenarios, aunque tiene algún extra al terminarlo.

TOTAL 87

▲ Los **movimientos de Batman**; los "batchismes"; las animaciones de la capa.

▼ Avanzar y pegar puede hacerse repetitivo. ¿Dónde ha dejado el batmóvil?

VALORACIÓN

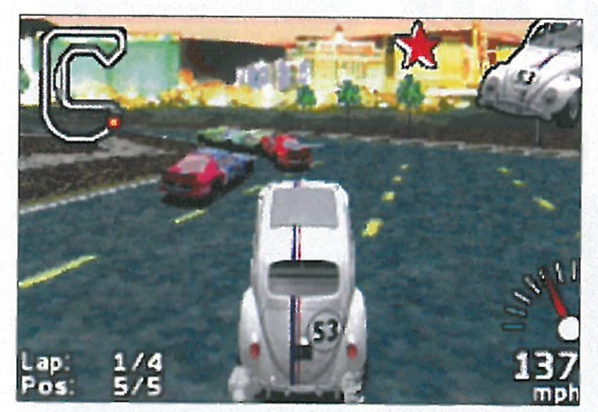
El nuevo Batman reúne muchos puntos interesantes: tiene tirón, la película mola mucho, y la mecánica del juego es ideal para GBA. Total: recomendable.

¡Carreras locas a ritmo de película!

HERBIE

El coche más pequeño y famosete del cine te invita a echarte unos piques sobre cuatro ruedas... ¿te apuntas?





Herbie hace caballitos a pares. Con este tipo de movimientos, el pequeño coche se acelera y tus rivales se quedarán tirados.



Una de las claves para el éxito en estas carreras es aprender a tomar las curvas a todo trapo y sin frenar. Es la hora del derrape.



Entre todas las habilidades especiales de Herbie, la mejor sin duda es el turbo marcha atrás. Es ideal para pillar las curvas.



Herbie abre su capó y ¡¡¡zas!!! Ahí va una rueda de repuesto al ataque. Este coche tiene más de una artimaña para vencer.

Enciende el motor, ajústate los guantes y dale caña al acelerador. Herbie, el coche más loco de la gran pantalla, llega a tu GBA con ganas de compartir sus carreras, su velocidad y, sobre todo, su diversión.

Un coche muy especial

Las aventuras de Herbie en el cine se han convertido en un original juego de carreras para tu GBA. A primera vista parecen competiciones normales donde hay que adelantar, acelerar, evitar los charcos de aceite... ¡pero Herbie está en la pista chaval! Y eso significa que puedes utilizar sus habilidades especiales. **El pequeño Volkswagen tiene varios ases guardados bajo el capó.** Por ejemplo, Herbie da unos brincos de impresión para adelantar a sus rivales, se pone a dos ruedas haciendo un caballito o dispara la rueda de repuesto para zafarse de otro coche. Mola, ¿no? Pues además, los ocho circuitos te obligan a **dominar a tope el derrape en cada curva** para conseguir victorias. Además, engánchate bien el casco, porque Herbie dispone de tres modos de juegos para dar rienda suelta a sus triquiñuelas. Por un lado el modo historia, con ocho carreras a tres vueltas siguiendo el guión de la peli, que para eso está. Por otro lado, la carrera libre y un modo campeonato con una clasificación por puntos frente a cuatro rivales. Te esperan muchas vueltas junto a Herbie. Lástima que **el control no sea muy preciso** y que, en cuanto le coges el punto, no hay rival sobre la pista capaz de vencer a Herbie. Como ves, se trata de un juego de coches desenfadado, sin muchas opciones, modelos de coches o escenarios... pero con muchas ganas de hacerte pasar un buen rato en tu Game Boy.

HERBIE, TODA UNA ESTRELLA

RECOGE LAS ESTRELLAS DEL CAMINO PARA SER CAMPEÓN. El pequeño Herbie no es tonto. Ni mucho menos. En el camino hay estrellas de colores que le dan superpoderes para vencer a otros cochazos. Ya sabes, píllalas todas.



Los poderes se activan con los botones L y R. Sencillo, ¿verdad?

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **DISNEY INTERACTIVE**
- Desarrollador: **CLIMAX**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **NO**
- Datos: **8 CIRCUITOS**
- Precio: **36,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 81
Herbie parece sacado de la película, pero los escenarios, no.

SONIDO 80
Simpáticos sonidetes y melodías algo repetitivas.

JUGABILIDAD 78
Los poderes de Herbie molan pero ganar es demasiado fácil.

DURACIÓN 78
Suficiente. Con más circuitos y modos, habría sido otra cosa.

TOTAL 80

▲ El coche tiene mucho tirón. **Es muy molón.**

▼ Se termina muy rápido y anda cortito de extras.

VALORACIÓN

Los fans de la peli tienen una buena excusa para seguir la aventura. Los demás echarán en falta algunos alicientes clásicos en un juego de carreras.

Plataformas muy dulces

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Date una vuelta por el imperio de las golosinas y vive una aventura repleta de apetitosas plataformas y puzzles.

¿QUÉ QUIERES DE POSTRE?

OTRA OPCIÓN DE JUEGO PARA LOS MÁS GOLOSOS. Si te portas bien e investigas todos los rincones de los niveles, podrás reunir las letras que componen la palabra "Wonka". Hazlo y desbloquearás hasta cinco minijuegos de lo más pintón.



El "Pescaloompa" va de capturar a los chavales con el gancho.



Aquí hay que esquivar ardillas y rescatar a los niños sin parar.



Charlie debe ayudarse de los Oompa-Loompa, las criaturas de la fábrica, para descifrar todos los puzzles y alcanzar cualquier lugar. Sin colaboración, no podrás avanzar.



Los chavales están pasando apuros. Ese se ha caído al río de chocolate. Sálvale.



El aspecto del juego es muy colorista y detallado. Te recordará a la película.

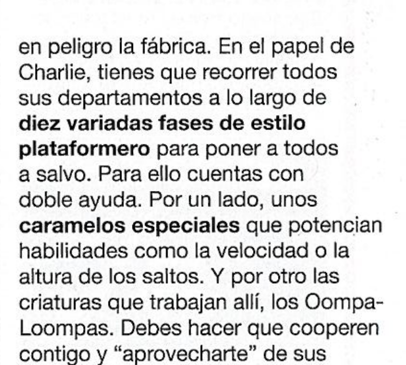
El pequeño Charlie ha ganado un premio alucinante al encontrar un billete dorado en una tableta de chocolate... ¡Una visita a la fábrica de Willy Wonka, el rey de los dulces! Un sueño que va a compartir con un grupo de niños que tuvieron su misma suerte... pero como pasa cuando te empachas de azúcar, el sueño puede convertirse en una pesadilla, así que cuidado...

¡Charlie al rescate!

Los chicos se están metiendo en apuros por ser imprudentes y al mismo tiempo están poniendo en peligro la fábrica. En el papel de Charlie, tienes que recorrer todos sus departamentos a lo largo de **diez variadas fases de estilo plataformero** para poner a todos a salvo. Para ello cuentas con doble ayuda. Por un lado, unos **caramelos especiales** que potencian habilidades como la velocidad o la altura de los saltos. Y por otro las criaturas que trabajan allí, los Oompa-Loompas. Debes hacer que cooperen contigo y "aprovecharte" de sus movimientos especiales para avanzar.

En el juego **priman los puzzles,** que irán creciendo en dificultad. Si no usas todos los medios a tu alcance acabarás bloqueado, así que no dejes ni un recodo del escenario sin visitar. Tanto el prota como sus aliados irán ganando nuevas acciones al avanzar o al usar ítems de lo más variopinto.

En nuestra opinión, «Charlie...» es un juego entretenido y técnicamente bien hecho, pero **su falta de acción le resta mucha diversión.** Hay algunas fases que requieren un poco más de habilidad, pero no acaban de darle la vidilla que necesita el juego. Es una pena, porque tiene todos los ingredientes: cine, buena técnica...



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **2K GAMES**
- Desarrollador: **BACKBONE ENT.**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **10 NIVELES, 2 MODOS DE JUEGO**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Destacan las animaciones y los coloristas escenarios.

SONIDO 75
La música se repite sin parar y los efectos son típicos.

JUGABILIDAD 83
El plan es divertido, pero le acaba faltando acción.

DURACIÓN 79
No es muy largo y la dificultad deja que desear.

TOTAL 82



▲ **Los puzzles,** sobre todo los de cooperación.

▼ Es poco dinámico; se echa en falta más velocidad.

VALORACIÓN

Un juego de plataformas interesante para los que quieran iniciarse en los puzzles. Charlie tiene cosas bastante chulas, pero le falta más acción.

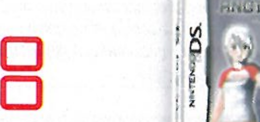
NINTENDO DS

7+
www.pegi.info

ANOTHER CODE

ANOTHER CODE
TWO MEMORIES

DESCUBRE UNA NUEVA FORMA DE JUGAR



UNA INCREÍBLE AVENTURA BAJO DOS VISIONES DISTINTAS.

· Explora, investiga y resuelve los diferentes puzzles que aparecen en tu camino, utilizando el puntero y el micrófono según el tipo de reto al que te enfrentes.

· Descubre una nueva aventura a través de los ojos de nuestra protagonista en la pantalla superior y en la inferior, síguela con una cámara aérea, a través de un espectacular mundo en 3D.

3D

NINTENDO DS

¡A TOCAR!

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

ANIMAL CROSSING




NINTENDO · Comunicación · 59,95 € · 1-4 J

¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

BATEN KAITOS




NAMCO · RPG · 59,95 € · 1 J

Namco se ha salido con este pedazo de RPG. Ofrece una calidad visual impresionante, una banda sonora de esas de escuchar hasta en la ducha y un original sistema de combate por cartas. ¡Flipante, absorbente, genial!

Puntuación 96

BATMAN BEGINS




EA GAMES · Acción-sigilo · 60,95 € · 1 J

Batman protagoniza su juego más logrado. La acción se combina con el mejor sigilo, como en la película.

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



NINTENDO · Plataformas · 59,95 € · 1 J

Un juegazo de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

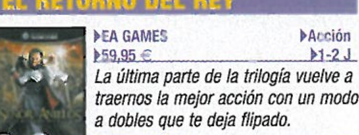


BANDAI · Lucha 3D · 39,95 € · 1-2 J

Con todo el carácter de la serie de televisión DBZ y unos gráficos de aúpa, ¡el juego de luchadefinitivo!

Puntuación 94

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES · Acción · 59,95 € · 1-2 J

La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)

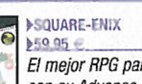


NINTENDO · Velocidad · 29,95 € · 1-4 J

El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

F. F. CRYSTAL CHRONICLES



SQUARE-ENIX · Acción-RPG · 59,95 € · 1-4 J

El mejor RPG para cuatro, cada uno con su Advance conectada. Además de divertido, largo y muy, muy bonito.

Puntuación 93

HARRY POTTER EL PRISIONERO...

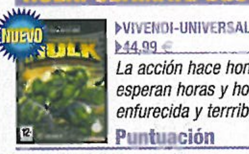


EA GAMES · Aventura · 59,95 € · 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

HULK: ULTIMATE DESTRUCTION



NUEVO

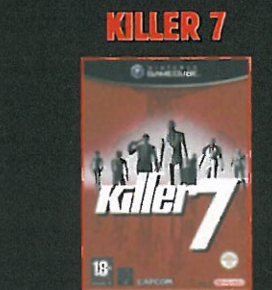
VIVENDI-UNIVERSAL · Acción · 44,99 € · 1 J

La acción hace honor a la carátula. Te esperan horas y horas de destrucción enfurecida y terrriblemente divertida.

Puntuación 90

LA NOVEDAD DEL MES

KILLER 7



CAPCOM · Acción-aventura · 44,95 € · 1 J

Uno de los juegos más originales que podrás disfrutar en CUBE. Tiene una trama chulísima, unos gráficos imaginativos a tope y un nivel de acción que tira de espaldas (pelín bruto además, porque es para mayores de 18).

Puntuación 92

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

ACTIVISION · Acción · 59,95 € · 1-2 J

Vive la acción de la peli controlando a los cuatro superhéroes con todos sus alucinantes poderes y combos.

Puntuación 88

LOS URBZ

EA GAMES · Aventura-comunicación · 59,95 € · 1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO · Carreras · 59,95 € · 1-16 J

No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Aventura · 29,95 € · 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

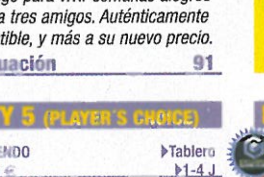



NINTENDO · Tablero · 29,95 € · 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Tablero · 29,95 € · 1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO PARTY 6

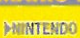
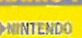



NINTENDO · Tablero · 59,95 € · 1-4 J

¡Menuda fiesta se ha montado el bigotes esta vez! Trae hasta micro con el que interactuar con la consola y el juego. Eso y, claro, 75 nuevos minijuegos que nos están dejando totalmente flipados. ¡No puedes perdértelo!

Puntuación 96

MARIO POWER TENNIS



NINTENDO · Tenis · 59,95 € · 1-4 J

Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!! Te espera un gran día.

Puntuación 96

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



NINTENDO · Golf · 59,95 € · 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MOH EUROPEAN ASSAULT



EA GAMES · ACCIÓN 3D · 60,95 € · 1-4 J

Dirige tu propio batallón y vive el desembarco aliado en Europa con un realismo y unos combates totales.

Puntuación 93

MOH RISING SUN



EA GAMES · Acción 3D · 64,95 € · 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 92

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Aventura 3D · 29,95 € · 1 J

«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)



KONAMI · Espionaje · 29,95 € · 1 J

La versión especial para CUBE tienes un motor gráfico flipante, libertad de acción total y emociones de cine.

Puntuación 94

METROID PRIME 2 ECHOES



NINTENDO · Aventura 3D · 59,95 € · 1-4 J

El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Totalmente alucinante!

Puntuación 99

NFS: UNDERGROUND 2

EA GAMES · Carreras · 59,95 € · 1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PAPER MARIO LA PUERTA M.



NINTENDO · Acción-RPG · 59,95 € · 1 J

Todos los elementos de este genial RPG son de papel, y en sus combates hay público. Y participa. Original, ¿eh?

Puntuación 94

POKéMON COLOSSEUM



NINTENDO · RPG-combate · 59,95 € · 1-4 J

El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



UBISOFT · Aventura · 59,95 € · 1-2 J

Sam Fisher vuelve a alucinar a los jugones de CUBE con sus sigilosos movimientos, armas y útiles gadgets.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL 4

▸CAPCOM ▸Aventura
▸59,95 € ▸1 J.

Es el juego que muchos estábamos esperando. La aventura más terrorífica, increíble, genial e impactante que se ha desarrollado para GC. Si no te fías del "boca a boca" o de los amigos, pruébalo y él te convencerá.

Puntuación 99

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

▸NAMCO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J.



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



▸NINTENDO ▸Aventura
▸29,95 € ▸1 J.

Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad visual, sonora y jugable.

Puntuación 94

STARFOX ASSAULT

▸NAMCO ▸Acción
▸49,95 € ▸1-4 J.

Un juego de acción flipante, con gráficos de locura, un sonido "de la casa" y, de regalo, un modo versus.

Puntuación 94

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Aventura/plataformas
▸29,95 € ▸1 J.

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-4 J.

Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA

▸NAMCO ▸RPG
▸59,95 € ▸1-4 J.

Argumento épico, calidad visual por todos lados y combates para cuatro amigos. ¡Juegazo de Rol habemus!

Puntuación 94

VIEWTIFUL JOE 2



▸CAPCOM ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J.

Un espectáculo visual lleno de color, filtros, zooms, estelas... Además, la novia de Joe pasa a la acción...

Puntuación 90

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸29,95 € ▸1-16 J.

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA FOUR SWORDS



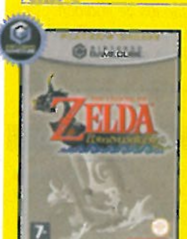
▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸59,95 € ▸1-4 J.

¿Tienes 3 amigos con una GBA? Pues jugad un clásico Zelda...¡los 4 a la vez!

Puntuación 94

ZELDA W. WAKER (PLAYER'S CHOICE)

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸29,95 € ▸1 J.



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras… Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 98

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. STARFOX ASSAULT
4. MOH: EUROPEAN ASSAULT
5. KILLER 7

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA STREET
2. MARIO POWER TENNIS
3. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
4. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
5. FIFA 2005

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. RESIDENT EVIL 4
3. ZELDA: FOUR SWORDS
4. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
5. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 6
3. DRAGON BALL Z BUDOKAI 2
4. LOS URBZ
5. DONKEY KONGA

NINTENDO DS

ANOTHER CODE



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J.

Uno de los juegos de moda este verano. Una aventura con puzzles a tope y mucha diversión táctil.

Puntuación 91

ASPHALT URBAN GT

▸UBISOFT ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J.

Coches y circuitos reales para unas carreras brillantes gráficamente, y posibilidad para 4 sin cables.

Puntuación 82

GOLDENEYE ROGUE AGENT

▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸44,95 € ▸1 J.

Buenos gráficos (como los de la versión CUBE) y mucha acción, aunque podía haber dado más.

Puntuación 85

BOMBERMAN



▸HUDSON SOFT ▸Arcade
▸39,95 € ▸1-8 J.

Un clásico de siempre que viene renovado con ítems especiales, opción táctil... y mucha diversión.

Puntuación 84

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸39,95 € ▸1 J.

Vive la vida en pequeñito y con algunos minijuegos táctiles. Adictivo, gracioso y además en castellano.

Puntuación 84

MADAGASCAR



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1-2 J.

Un plataformas de cine que derrocha simpatía y jugabilidad a raudales. ¿Te gustó la peli? Pues...

Puntuación 83

MR. DRILLER

▸NAMCO ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-5 J.

Un puzzle donde hay que excavar rápido y pensar al mismo tiempo. Y los modos multijugador, un pasote.

Puntuación 85

NFS UNDERGROUND 2

▸EA GAMES ▸Carreras
▸44,95 € ▸1-4 J.

Carreras trepidantes con coches a tu gusto, nitros para dejar tirados a los contrincantes y minijuegos táctiles.

Puntuación 91

POKéMON DASH



▸NINTENDO ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-2 J.

¡Pikachu te necesita! Agarra el lápiz, empieza a frotar la pantalla táctil y gana a todos los Pokémon. ¡Corre!

Puntuación 82

POLARIUM

▸NINTENDO ▸Puzzle
▸29,90 € ▸1-2 J.

Resuelve rompecabezas o elimina las fichas que caigan en este puzzle táctil de baldosas negras y blancas.

Puntuación 83

PROJECT RUB



▸SEGA ▸Minijuegos
▸39,95 € ▸1 J.

Pruebas divertidísimas para ligarte a una bella señorita, que usan la pantalla táctil y el micro al máximo.

Puntuación 90

RAYMAN DS



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1 J.

Rescata a 1000 Lums dorados saltando por un mundo 3D repleto de enemigos y buen humor.

Puntuación 89

ROBOTS

▸VIVENDI ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J.

La versión jueguil de la peli propone una aventura relajada donde pensar importa un poquito más que pegar.

Puntuación 79

SPIDER-MAN 2

▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J.

Líate a mamporros con los clásicos super-villanos, en una mezcla de 2D y 3D de lo más atractivo.

Puntuación 84

SPLINTER CELL CHAOS THEORY



▸UBISOFT ▸Espionaje
▸39,95 € ▸1-2 J.

Si eres fan de Fisher, pruébalo. Buen desarrollo, mejor ambientación, pero mal uso de la cámara.

Puntuación 80

STAR WARS EPISODIO III

▸UBISOFT ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J.

Elige entre Anakin u Obi-Wan para repartir sablazos y demostrar tu Fuerza a cientos de rápidos clones.

Puntuación 84

SUPER MARIO 64 DS



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1-4 J.

La aventura plataformera de N64 "tuneada" con más personajes, niveles, minijuegos y modo para 4.

Puntuación 97

WARIO WARE TOUCHED!



▸NINTENDO ▸Microjuegos
▸39,95 € ▸1 J.

Si quieres saber por qué DS es diferente, sopla, chilla, toca y, sobre todo, disfruta con este genial Wario.

Puntuación 96

YOSHI TOUCH & GO



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J.

Olvida los botones y date el paseo de tu vida cuidando de Yoshi y Bebé Mario, puntero en mano.

Puntuación 91

ZOO KEEPER



▸IGNITION ▸Puzzle
▸39,95 € ▸1-2 J.

Pon a un puñado de animales como excusa para pasártelo en grande con un puzzle táctil simple e intuitivo.

Puntuación 88

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 90

BANJO-PILOT



▸THQ ▸Carreras
▸39,95 € ▸1-4 J

Un duelo muy entretenido, que se despacha a base de luchas de ítems y maniobras peligrosas en vuelo.

Puntuación 89

BOKTAI 2



▸KONAMI ▸Rol
▸41,95 € ▸1 J

Un juego de rol con puzzles, muchos combates y un sensor de luz que le da el toque original a la acción.

Puntuación 89

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE... NUEVO



▸2K GAMES ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Una aventura de plataformas con puzzles, que encantará a los que empiecen con la Game Boy.

Puntuación 82

CT SPECIAL FORCES 3



▸LSP ▸Acción
▸39,95 € ▸1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 91

DONKEY KONG COUNTRY

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY 2

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

DONKEY KONG KING OF SWING



▸NINTENDO ▸Plataformas-Puzzle
▸39,95 € ▸1 J

¿Saltos? Sí, pero enganche en enganche. Te balanceas y te lanzas al siguiente. Atípico pero genial.

Puntuación 90

DRAGON BALL ADVENTURE



▸BANDAI ▸Acción-Lucha
▸36,95 € ▸1-2 J

Goku vuelve a sus orígenes con un arcade de acción lateral y escenas de lucha que mola todo.

Puntuación 92

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.



▸BANDAI ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

EL RETORNO DEL REY



▸EA GAMES ▸Acción-aventura
▸21,95 € ▸1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción, es fiel a la peli, y ahora tiene un precio apoteósico.

Puntuación 91

FINAL FANTASY TACTICS

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-2 J

Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



▸NINTENDO ▸Estrategia
▸39,95 € ▸1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND



▸NINTENDO ▸Velocidad
▸36,95 € ▸1 J

Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.

Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▸NINTENDO ▸RPG
▸36,95 € ▸1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 96

HAMTARO RAINBOW RESCUE



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.

Puntuación 83

HARRY POTTER 3



▸EA GAMES ▸RPG
▸39,95 € ▸1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

HERBIE NUEVO



▸DISNEY INTERACTIVE ▸Carreras
▸39,95 € ▸1 J

Con la excusa de la peli, Disney nos propone divertirnos con las carreras más locas en Game Boy Advance.

Puntuación 80

LA NOVEDAD DEL MES

BATMAN BEGINS



▸EA GAMES ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Estupenda versión de la mejor película de Batman. El juego tiene una buena historia y un héroe que luce magníficamente sus mejores animaciones. La mecánica, golpear y saltar, puede repetirse un poco, pero ¡engancha!

Puntuación 87

KINGDOM HEARTS

▸SQUARE-ENIX ▸RPG-Acción
▸39,95 € ▸1-2 J



Un título que reúne aventura, cartas y combates en tiempo real y que, por raro que parezca al principio, termina enganchando sin remedio. Luce unos graficazos y encima los protagonistas son famosos personajes del mundo de Disney y del universo Final Fantasy. No te lo pierdas.

Puntuación 96

KIRBY NIGHTMARE...



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸36,95 € ▸1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

LA TERCERA EDAD



▸EA GAMES ▸Estrategia-RPG
▸49,95 € ▸1-2 J

Nuevo «Señor de los Anillos» con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.

Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA (NES CLASSICS)



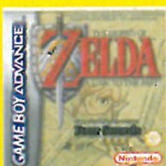
▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸15,99 € ▸1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 92

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo superjugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama «Four Swords» y no deja títere con cabeza. ¿Pero es posible que aún no lo tengáis?

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

▸NINTENDO ▸Acción-RPG
▸39,95 € ▸1 J



Link vuelve a la portátil con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97



LOS SIMS TOMAN LA CALLE



▸EA GAMES ▸Simulador de vida
▸49,95 € ▸1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91



LOS URBZ



▸EA GAMES ▸Aventura-comunicación
▸49,95 € ▸1 J

Consigue labrarte una buena reputación en una aventura donde destaca la variedad de objetivos.

Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



▸NINTENDO ▸Golf-RPG
▸39,95 € ▸1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 93

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Carreras
▸36,95 € ▸1-4 J

Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO PARTY ADVANCE

▸NINTENDO ▸Tablero
▸36,95 € ▸1-2 J

La nueva juerga "party" de Mario tiene muchos minijuegos, ítems por un tubo y un genial modo aventura.

Puntuación 88

MARIO & LUIGI



▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-2 J

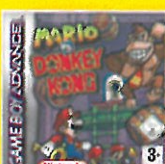
Un buen RPG con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 93

MARIO VS DONKEY



▸NINTENDO ▸Plataformas-puzzle
▸39,95 € ▸1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! la única pega es que es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR



▸EA GAMES ▸Acción
▸18,95 € ▸1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos. ¡¡Nuevo precio!!

Puntuación 91

METROID FUSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸19,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. Genial ambientación, y ahora no menos genial precio.

METROID ZERO MISSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸39,95 € ▸1 J

Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-2 J

Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

POKéMON ROJO Y VERDE

▸NINTENDO ▸Aventura-RPG
▸49,95 € ▸1-5 J



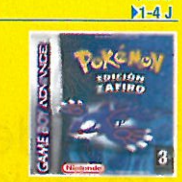


¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

▸NINTENDO ▸RPG
▸44,95 € ▸1-4 J



Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

POKéMON PINBALL

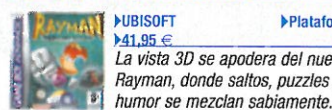
▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J



Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

RAYMAN HOODLUM'S REVENGE



▸UBISOFT ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

La vista 3D se apodera del nuevo Rayman, donde saltos, puzzles y humor se mezclan sabiamente.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3



▸SEGA ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J

El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY



▸SEGA ▸Pinball
▸49,95 € ▸1-4 J

Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2



▸ACTIVISION ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1 J

Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

STAR WARS: EPISODIO 3



▸UBISOFT ▸Acción
▸44,95 € ▸1-2 J

Un juego cañero que no sólo vive del nombre de la película. Por sí mismo es un pedazo de arcade.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL



▸NINTENDO ▸Pinball
▸39,95 € ▸1 J

Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS. (NES CLASSIC)

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸19,99 € ▸1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminable duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸37,95 € ▸1-4 J

96 niveles para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Incluye «Mario Bros.».

Puntuación 93

SWORD OF MANA



▸SQUARE ENIX ▸RPG-acción
▸39,95 € ▸1 J

Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

TAK 2



▸THQ ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Tak vuelve a la acción con más magia que nunca y 54 niveles llenos de acción y plataformas.

Puntuación 86

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE



▸NINTENDO ▸Habilidad
▸34,95 € ▸1-2 J

200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸44,95 € ▸1-4 J

48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1 J

Un plataformas original, fresco y sobre todo innovador gracias al sensor de movimiento incorporado.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS. NES CLASSIC

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. KINGDOM HEARTS
4. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
5. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. STAR WARS: EPISODIO 3
5. DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. SUPER MARIO BALL
4. MARIO PARTY ADVANCE
5. LOS URBZ



La aventura de Ashley llega a su fin pero... ¿te dejas algo por el camino?

ANOTHER CODE



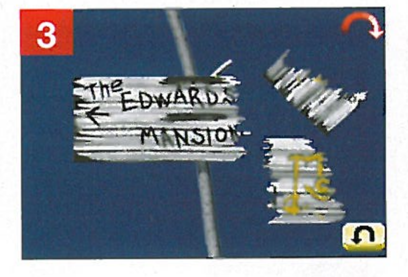
- Resuelve todos los puzzles en el orden correcto.
- Paso a paso, el final completo de la aventura.
- Hazte con las tarjetas DAS y todos los secretos.

LA AVENTURA, PASO A PASO

¿Eres de los que está flipando con este juegazo? ¿Estás atascado en algún sitio de la Isla Blood Edward? ¿Has completado la aventura pero te faltan objetos, tarjetas o puzzles por resolver? Pues elige: te pones a la cola o a leer esta guía que deja la aventura de Ashley patas arriba. No te la pierdas.









1. FANTASMAS DEL PASADO

El Barco

Ya has visto la intro, pero ahora empieza la aventura de verdad. Lo primero que debes hacer es **hablar con Jessica en el barco** para que te explique cómo usar la DAS y te cuente ciertas cosas sobre tu padre y tu madre. Incluso le haces una foto a Jessica que debes conservar para que "D" la vea más adelante y sepa quién es. Después, **la embarcación llega a la isla Blood Edward.**

La Isla

Al llegar a la isla, **Jessica se marcha en busca de Richard** [1]. A ti te toca hablar con el Capitán. Al final de la conversación te da unos **caramelos** que puedes comer en cualquier momento y sacarle una sonrisa a Ashley. Después **cruza la zona verde** hasta llegar al puente levadizo.

PUZZLE 1: Es de los facilitos [2]. **A la derecha del puente hay un pivote metálico oxidado. Ahí está la clave.** Gira la manivela en la táctil y dale dos vueltas en el sentido de las agujas del reloj. El puente se baja y puedes cruzar al otro lado.

Antes de llegar a la mansión hay una piedra con una inscripción que te confirma que estás en la isla de la que te habló el Capitán. Lee la lápida sobre la familia. Después acércate hasta la entrada. A la derecha de la verja hay un **letrero blanco y roto.**

PUZZLE 2: Pincha sobre el letrero y coloca las piezas con el dedito hasta que pueda leerse **"THE EDWARDS' MANSION"** [3].

Después mira en la verja. En el poyete a la derecha de la puerta hay un mecanismo con botones. Pínchalo y Ashley se dará cuenta de que le falta un engranaje para que funcione. A continuación sigue por el camino a la derecha de la puerta. Continúa andando un rato hasta que veas que el camino está bloqueado por unas piedras. Sigue a la derecha.

El Cementerio

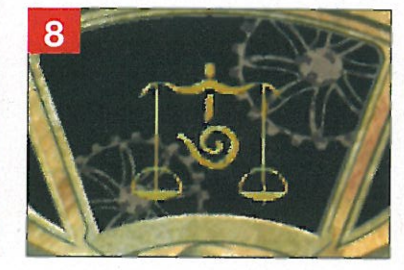
Lo que viene después asusta un poquito a Ashley: has llegado al **cementerio familiar.** Tienes que leer las dos tumbas que hay en la parte inferior de la pantalla [4]. Una es de Henry y otra de Thomas. El misterio empieza a crecer. Si intentas avanzar a la derecha verás que hay un losa cortando el camino. ¡Muévela!

PUZZLE 3: Mueve la losa hacia la derecha hasta que se caiga. Para ello, arrástrala en la táctil [7]. **Al caer se descubre una "D" marcada [5].** Entonces aparece su dueño, "D", que es... ¡un fantasma!... de los buenos. Habla con él, verás que también necesita recuperar la memoria.


5


6


7


8


9


10

Las Ruinas

Una vez que has resuelto el puzzle, debes seguir tu camino hacia la derecha hasta llegar a la **ruinas de la mina.** En este escenario hay que empezar a explorar en serio.

En la **caja de herramientas roja** que está en el suelo a la izquierda, encontrarás el engranaje que falta en la puerta. También a la izquierda hay una **máquina de pulverizar rocas.** Esta máquina tiene una inscripción pero el óxido no te permite leerla. Si buscas a la derecha del escenario, verás otra caja de herramientas roja sobre una mesa. Dentro de esa caja hay un **cepillo de metal,** píllalo. Ahora, vuelve con el cepillo a la inscripción y prepárate para el puzzle.

PUZZLE 4: Limpia la placa con el cepillo. Cuando puedas leerla, vas a descubrir que se trata de una **mina de oro,** y además está el símbolo de la familia. Venga, saca una foto.

Los Jardines

Ya tienes el **engranaje y el símbolo familiar.** Ahora lo siguiente es volver a la puerta y buscar el mecanismo en la columna de la derecha.

PUZZLE 5: Usa el engranaje con el mecanismo. ¡Ahora funciona! **Tienes que elegir los elementos del símbolo familiar** [8]. Selecciona la balanza de abajo en el centro y el símbolo de arriba a la derecha y... ¡magia!, la puerta se abre [6].

Estás en los jardines previos a la mansión Edward. Si miras la puerta, verás que hay dos manos a los lados. En una hay una piedra y en la otra no. Esto le dará una idea a Ashley...

La Caseta del Guarda

Luego ve a la caseta de la izquierda. Ashley, ella solita, encontrará **las gafas de Jessica** antes de entrar. En la caseta explora **el pijama blanco** del suelo. En el bolsillo de la derecha hay una **foto de Sayoko y Ashley.** Luego vete hacia la mesa de la izquierda. **En la cartera está la portada del informe Another,** y entre los libros de la derecha verás la **Tarjeta DAS 00.** Por último, en la esquina superior hay una caja con piedras: coge una pequeña. Cuando salgas de la caseta descubrirás que "D" ha vuelto [9]. **Habla con "D" sobre Franny, su padre y la mansión.** Luego mira la puerta detrás de "D", y pulsa sobre la mano vacía.

PUZZLE 6: Usa la bola que acabas de encontrar en la caseta. Debes lanzarla hacia arriba hasta que aciertes y caiga sobre la mano. Si lo consigues, la puerta se abrirá.

2. LA MANSIÓN ABANDONADA

El Recibidor

Ya estás dentro, pero siguen siendo unos bonitos jardines. Sube la escalera hasta la puerta de la casa, habla con "D", que recordará que fue un invitado, y cruza la puerta sin más. Por fin estás dentro de la mansión, en el recibidor. Lo primero que debes hacer es **mirar los cuadros que hay a ambos lados.** Son dos cuadros de dos pájaros. Al verlos, "D" te dará una pista. Tú debes sacarles una foto.

PUZZLE 7: Entra en el archivo de fotos de tu DAS. **La foto del pájaro que mira hacia la derecha pásala arriba.** Después, pon la foto del otro pájaro abajo. Ahora debes superponer el de abajo. Después mueve la foto inferior hacia la derecha hasta que las hojas que hay en las esquinas formen un trébol de cuatro hojas [10]. Si lo haces, verás que hay cuatro números romanos que indican un orden. Ese orden es el que debes usar al **introducir los números de las hojas en el mecanismo de la puerta: 1,1,2,8.**

En el centro del recibidor hay una estatua de dos pájaros con una inscripción y un hueco en el medio. Ve hacia la puerta e introduce los números en el mecanismo.

El Pasillo

Tras la puerta te espera un pasillo. Si avanzas un poco, "D" descubrirá al fondo el cuadro de su abuelo. Lo primero que debes hacer es ir a la segunda puerta a la derecha: la habitación del mayordomo.

La Habitación del Mayordomo

En esta estancia tienes que ir directo a la escalera que te lleva a la zona superior. **Allí hay tres armarios.** Empieza por el del centro, que tiene un **álbum de fotos.** Después mira el de la izquierda, donde hay una **carta de Leonard.** Por último, en el de la derecha hay una crónica sobre la familia, un árbol genealógico incompleto y una cajita que en realidad es un rompecabezas.

PUZZLE 8: Completa el rompecabezas para sacar el medallón de plata. Forma un **pájaro con el pico mirando hacia la derecha.** Después baja y busca en la mesa del centro. Allí encontrarás un cuaderno con un lápiz. Si intentas pintar el lápiz se romperá. Tienes que **coger el carbón que hay en la chimenea al lado de la puerta.**

PUZZLE 9: Usa el carbón en el cuaderno. Debes pintar en la táctil por la zona central hasta que pueda leerse: **"Bill will come".**

Junto al cuaderno está la **Tarjeta DAS 01.** Y en el cajón superior de la derecha encuentras la **Tarjeta DAS 901.** A continuación tienes que volver al recibidor. Una vez allí dirígete hacia la estatua de los pájaros e introduce el medallón en la cavidad inferior para conseguir la **llave hoja.**

La Habitación Pájaro de Oro

Después vuelve al pasillo y usa esa llave con la primera puerta a la derecha. ¡Eureka, eso ha funcionado! Ya estás dentro de la habitación Pájaro de Oro. En este escenario antes de nada debes ir hacia la mesa de la derecha. Allí hay una **caja de una pistola vacía;** si la investigas, harás que el bueno de "D" recuerde. Después encarámate al piso superior: en el armario hay una copa en la parte de la derecha con otra llave hoja indispensable en su interior.

DOBLE FINAL

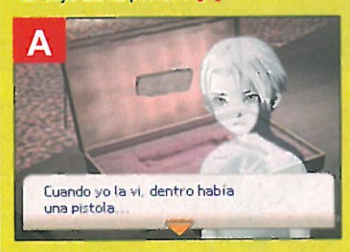
LA MEMORIA DE "D":

Sigue este orden y consigue el final completo de los recuerdos de "D".

■ **Recibidor:** Lo primero es examinar los cuadros de los pájaros.

■ **Habitación del Mayordomo:** Lee el álbum del armario superior.

■ **Habitación Pájaro de Oro:** Mira la caja de la pistola. [A]



■ **Habitación del Pájaro de Plata:** Ve directo a la jaula y pulsa sobre ella. Ahora ve a la mesa del fondo y lee la página rota del diario.

■ **Estudio de pintura:** Mira el boceto de Franny en el caballete.

■ **Habitación de Franny:** Estudia el osito de peluche junto a la puerta.

■ **Habitación de Matrimonio:** Lee la carta que hay dentro de la botella.

■ **Habitación secreta:** Abre la maleta y encuentra la bota de D.



■ **Habitación de Lawrence:** Lo primero que debes hacer es mirar el cuadro sobre la chimenea. Pincha sobre cada uno de los retratados [B]. Ahora lee el diario de Lawrence que hay en el cajón del escritorio.

■ **Habitación Secreta de Lawrence:** Lee la carta que hay sobre la máquina de escribir.

■ **Cueva:** Nada más entrar, "D" recuerda más cosas. Pero eso sí, tienes que llevar el orden correcto hasta aquí.

■ **Cueva:** Encuentra la segunda bota de "D" en el suelo.

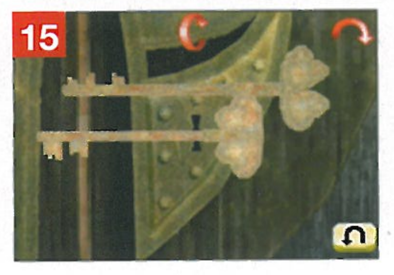
■ **Playa:** Cuando vayas a hablar con "D", recordará toda su historia.











La Habitación Pájaro de Plata

Vuelve al pasillo y ve a la primera puerta a la izquierda. **Usa ambas llaves:** parece que no funcionan... pero Ashley tiene una idea.

PUZZLE 10: Pon una llave sobre otra, júntalas por el extremo (las puntas), **mételas en la cerradura y gira una vuelta en el sentido de la agujas del reloj** [15]. Se abrió, genial.

Has entrado en la habitación del Pájaro de Plata. Acércate a la alfombra de la izquierda. **Mira la jaula que hay en el suelo para que "D" recuerde** [17]. Después ve a la parte superior de la estancia y busca en la mesa. Tienes que recomponer la hoja rota sobre la mesa y leer el diario.

PUZZLE 11: Debes unir los pedazos de papel de la hoja en la táctil. Fíjate en los bordes, en las esquinas y en la dirección de las letras. Tienes que colocar las piezas en el cuadrado marrón oscuro [13].

La Sala de Música

Te queda una habitación por explorar, la segunda a la izquierda, que es precisamente la Sala de música. Allí debes leer los papeles del suelo que son parte del **informe Another.** Después, fíjate en la estantería de la derecha donde están los libros blancos. Parece que falta alguno. Si vas al piano, Ashley se dará cuenta de que las **notas tienen los mismos símbolos que los libros blancos** [11]. Hay que buscar esos libros. Por último, en la cómoda a la derecha de la puerta está la **Tarjeta DAS 902.**

Los Libros Blancos

Ve a la habitación del mayordomo: en la estantería a la izquierda de la mesa hay un **libro blanco con una Y.** En la habitación del Pájaro de Plata, en la estantería a la derecha de la puerta, hay un **libro con una N.** Después, en la habitación del Pájaro de Oro, hay un **libro blanco con una E** en la estantería detrás del sofá. Vuelve a la Sala de Música y pulsa en la estantería de los libros blancos.

PUZZLE 12: Debes formar las palabras **Henry Thomas** en la pantalla superior. Para ello, **sube los libros en el orden correcto** [14]. Cuando lo tengas, hazle una foto para poder fijarte al tocar en el piano.

PUZZLE 13: Toca el piano en la táctil, mientras miras los signos de los libros arriba. Sigue el orden... Si lo haces bien, se abrirá una puerta secreta tras la estantería de los libros blancos. Corre hacia la puerta.

3. PRESENCIA DE FRANNY

El Segundo Pasillo

Debes entrar en la primera puerta a la derecha, que es el Estudio de Pintura.

Estudio de Pintura

Mira el **dibujo que está en el caballete de pintor** [12]. Es un retrato de Franny y, al verlo, "D" recordará algunos detalles de su pasado. Si vas hasta el fondo de la habitación, encontrarás otro dibujo sobre una mesa. En este caso se trata de un **boceto de Ashley dibujado por Richard.** A su lado está la **Tarjeta DAS 02.**

La Habitación de Franny

El siguiente paso es regresar al pasillo y entrar en la **Habitación de Franny, que es la segunda puerta a la derecha.** Mira el osito de la derecha para que Ashley recuerde a su madre. A continuación **inspecciona el lazo sobre la cama, para que "D" te hable sobre Franny.** Por fin, en el cajón de la mesa al fondo está la **Tarjeta DAS 903.**

Sobre la mesa hay unos grabados, míralos con atención. Pero si buscas en la estantería piramidal, encuentras una **caja con sellos en la zona inferior de la izquierda.** Coge los sellos y vuelve a los grabados.

PUZZLE 14: Usa los sellos en los grabados. Cierra y abre la consola varias veces, así verás el **grabado de un hombre sin brazo y una niña** [16].

La Habitación de Matrimonio

Ahora regresa al pasillo y entra en la primera puerta a la izquierda. Una vez en esta sala, ve hacia la mesa del centro y mira la **botella verde.** Ashley intentará abrirla, pero no podrá. Debes volver al estudio de pintura y **buscar un martillo** en el baúl junto a la puerta. Regresa a la habitación de matrimonio y rompe la botella.















PUZZLE 15: Usa el martillo sobre la botella. **Da con el puntero varios golpecitos en el vidrio** [20]. Al romperse descubrirás la **llave Pájaro de Oro y la Carta de despedida de Marie.** Lee la carta.

En esa habitación también hay un retrato sobre la mesa y la **Tarjeta DAS 904** en el armario que hay a la izquierda. Si vas hacia las camas, detente en la mesilla y echa un ojo por ahí. Hay un **aparato de música con varios muñecos** con instrumentos. Pero falta uno.

El Despacho de Henry

Regresa al pasillo y avanza por la segunda puerta a la izquierda. Es el Despacho de Henry. Lo primero que debes hacer es **mirar el marco doble que hay en la mesa del centro** [19].

PUZZLE 16: Mira las imágenes reflejadas para hallar la llave en estantería. **La llave está en un libro en la letra F.**

Ahora ve a las estanterías de la izquierda. Pincha en la zona de la letra F. **En la esquina inferior derecha hay un libro verde ancho.** Dentro está oculta la **llave de cuerda.** Ya te has hecho con ella. A continuación mira **el cuadro sobre la chimenea: son ángeles. Pincha sobre ellos.** Están **tocando la flauta, la trompeta y el tambor.** Pues sí, son los instrumentos que hay usar en la caja de música.

La Caja de Música

Con esta información, debes volver a la Habitación del Pájaro de Oro y coger de la mesa del fondo un **muñeco blanco que toca el tambor.** Vuelve a la habitación de matrimonio y ve hacia la caja de música. **Usa el tamborilero.** Ashley lo coloca, pero la caja seguirá sin funcionar. Ahora debes usar la **llave de cuerda.**

PUZZLE 17: En la caja de música tienes que **darle cuerda a la llave** (pulsa en la parte baja de la llave y dale varias vueltas). Cuando la sueltes, pulsa el botón de los muñecos del cuadro: **flauta (el primero), trompeta (el tercero), y tambor (el cuarto).** Entonces sonará una bella melodía [18].

Algo se ha movido. "D" y Ashley lo saben y tienen que buscarlo. Ve al fondo del pasillo que está tapiado. "D" recordará que era más largo.

PUZZLE 18: **Mira el muro tapiado y pincha sobre los candelabros.** Ashley se dará cuenta de su importancia.

La Habitación Secreta

Pero **la clave está en el Despacho de Henry: La chimenea se ha movido.** No pierdas tiempo y métete en la habitación secreta. En las cajas **tras el cuadro del suelo hay una pelota de béisbol.** Cógela y pulsa sobre la maleta de la estantería superior. Usa la pelota con la maleta.

PUZZLE 19: Mira la maleta de arriba y usa la pelota de béisbol [22]. Tírala fuerte para hacer que la maleta caiga al suelo.

Dentro de la maleta hay un zapato. ¡Es la bota de "D"! Ahora mira las cajas de la izquierda. Sobre una de ellas hay dos fotos y una caja de cerillas. Coge las cerillas y estudia las fotos, que son del pasillo tapiado.

PUZZLE 20: **Al mirar las fotos aparece una arriba y otra abajo. Se trata de buscar las diferencias.** Cuando el pasillo está abierto, se encienden en el candelabro de la izquierda las velas primera y tercera, si cuentas de izquierda a derecha. En el candelabro de la derecha, se encienden las velas de los extremos. Interesante información, ¿no? Ahora debes pinchar en los candelabros de ambos lados [21].

Vuelve al pasillo tapiado y usa las cerillas con los candelabros.

PUZZLE 21: **Enciende en la táctil los candelabros en el orden que viste en las fotos.** En el de la izquierda la primera y la tercera vela, y en el de la derecha las de los dos extremos. El pasillo se abrirá.

4. EL REENCUENTRO

El Comedor

Entra en el comedor. Mira a la izquierda sobre la mesa rectangular y enseguida **encontrarás un periódico sobre Sayoko.** Entonces Ashley recordará la noche de la muerte de su madre. No te vengas abajo, mujer. El periódico no lo puedes coger, pero si miras en la chimenea descubrirás un **pedazo de informe quemado en el suelo.** Después ve hacia la puerta de la derecha [25]. Ashley dudará antes de cruzar el umbral, pero lo hará.

LOS SECRETOS

LAS TARJETAS DAS

- **Tarjeta DAS 00:** Ésta es fácil. Junto a varios libros sobre la mesa, en la caseta del guarda [C].



- **Tarjeta DAS 01:** Al lado del cuaderno, en la mesa de la habitación del mayordomo.
- **Tarjeta DAS 02:** En la mesa del fondo, en el estudio de pintura.
- **Tarjeta DAS 901:** En un cajón sobre la mesa, en la habitación del mayordomo.
- **Tarjeta DAS 902:** En la cómoda de la derecha de la sala de música.
- **Tarjeta DAS 903:** En un cajón del escritorio en la habitación de Franny.
- **Tarjeta DAS 904:** En un armario en la habitación de matrimonio.
- **Tarjeta DAS 905:** En el aparador junto al fregadero en la cocina.
- **Tarjeta DAS 906:** En la estantería de la habitación de Lawrence.

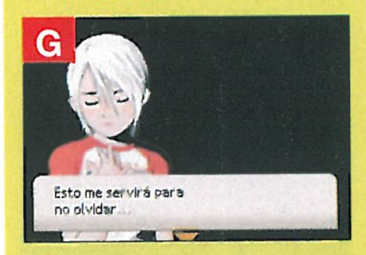


- **Tarjeta DAS 907:** En la estantería de la entrada del laboratorio [D].
- **Tarjeta DAS 908:** En los archivadores del laboratorio.
- **Tarjeta DAS 991:** Toca a Sayoko en la foto de la mesa del laboratorio.
- **Tarjeta DAS 992:** En el oso de peluche del laboratorio [E].

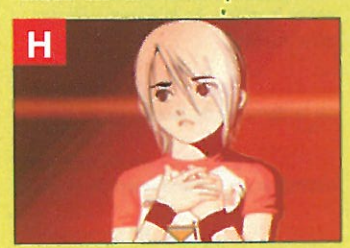


LOS EXÁMENES

PREGUNTAS FINALES



Al terminar cada capítulo, Ashley intenta recordar todo lo que ha pasado [G]. Está claro que se trata de un juego 100% sobre la memoria. Además, hay varios personajes en plan culebrón. Así que, para no olvidarse absolutamente de nada, Ashley debe superar una serie de preguntas acerca de lo que acaba de pasar en la aventura [H]. Si fallas alguna no pasa nada... pero mola mucho más acertar a la primera



Capítulo 1
- **Fantasmas del Pasado.** 1: Jessica; 2 Familia Edward; 3: Henry y Thomas; 4: Su padre; 5: La portada del informe Another.

Capítulo 2
- **La Mansión Abandonada.** 1: Habitación Pájaro de Oro; 2: Habitación Pájaro de Plata; 3: Bill; 4: Con una E.

Capítulo 3
- **La Presencia de Franny.** 1: Henry; 2: Ashley; 3: El nombre del padre de "D"; 4: Una bota.

Capítulo 4
- **El Reencuentro.** 1: El informe Another; 2: Richard; 3: Él no asesinó a Sayoko; 4: Un cuchillo oxidado; 5: Bill.

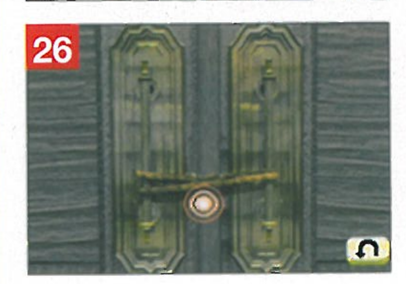
Capítulo 5
- **Las Dos Memorias.** En la sala de Another contesta a D: 1: Saber la verdad; 2: Mi padre no la mató. A las preguntas finales responde: 1: Retrato de tres hombres; 2: Richard; 3: Franny; 4: Bill.

Capítulo 6
- **Recuerdos Perdidos.** 1: Alguien entró; 2: Me escondió en el armario; 3: Oí la voz de mi madre; 4: ¡No entregaré Another!; 5: Oí un disparo; 6: la cara de Bill.













El Bar

Ahora has entrado en el bar. Hay un ruido muy molesto que viene de la radio que está sobre la barra.

PUZZLE 22: Toca las ruedas inferiores de la radio. **La rueda de la izquierda ponla a las 10:30 y la de la derecha a las 6.** El molesto ruido cesará de inmediato [27].

Viene alguien. **Es Bill haciéndose pasar por Richard.** A continuación se oirá un ruido y se marchará. En el sillón al fondo encontrarás un **mechero.** A continuación ve a la puerta de arriba a la derecha. Habrás entrado en un nuevo pasillo.

El Tercer Pasillo

Mira el cuadro de la izquierda, el azul que tiene un hueco a su lado. Sácale una foto. Después, métete en la puerta de la izquierda. Por si no lo habías adivinado, has llegado a la cocina. Bonito lugar, si hay hambre...

La Cocina

Aquí en cuanto entres debes **mirar el pañuelo de sangre que está junto al fregadero.** Junto a las estanterías, a la izquierda, verás el aparador con unos platos. Mira en el segundo cajón por la izquierda y hallarás la **Tarjeta DAS 905.** Un poco más a la izquierda está el horno, donde hay un cuchillo. Pero antes tienes que ir a la puerta de la izquierda que está atada con una cuerda. Después coge el cuchillo y prepara un nuevo puzzle.

PUZZLE 23: Arrastra el cuchillo por el medio de la cuerda. ¡Se rompe y la puerta se abre! [26]

La Despensa

Sí, la puerta te ha dado acceso a la despensa, donde podrás hablar con Jessica. Le darás las gafas de sol. Detrás de ella hay un cuadro, acércate sin miramientos.

PUZZLE 24: Sopla en el micro para quitarle el polvo al cuadro [28]. Luego sácale una foto.

Los Cuadros

De vuelta al pasillo, la puerta de la derecha está cerrada. **Mira en tu DAS las fotos de los dos cuadros.** ¿Te recuerda a algo?

PUZZLE 25: En el gestor de fotos de tu DAS, **pon el cuadro naranja arriba y el azul superponlo.** Gira el azul 90° a la izquierda y haz que las marcas se crucen. **Se verán unos números: 2369.** Ve hacia la puerta y mete el código: 2369. Otro capítulo menos campeón.

5. LAS DOS MEMORIAS

La Habitación de Lawrence

Avanza por el pasillo hasta la primera puerta que aparece a la derecha. Es la Habitación de Lawrence. Sobre la chimenea **hay un cuadro, estúdialo para que "D" recuerde quién es quién en la familia.** Debes pinchar sobre cada uno de los personajes del retrato. Continúa tu búsqueda en el escritorio junto a los sillones. **La mesa tiene cajones y uno se abre con la llave Pájaro de Oro.** Dentro está el diario de Lawrence, léelo con mucha atención.

Ahora, si investigas por la estantería que está junto al cuadro, descubrirás la **Tarjeta DAS 906.** Por último, en la mesa del centro hay un objeto cilíndrico que en realidad es una **linterna mágica.** Ashley mirará en ella pero no verá nada raro. **Hay que conseguir un rollo dibujado.** Vuelve al estudio de pintura y coge el rollo dibujado del baúl [24]. Otro paseo: **regresa a la Habitación de Lawrence** y usa el rollo que acabas de coger en la linterna mágica.

PUZZLE 26: Gira la linterna en la táctil y mira el pájaro y el árbol en la pantalla superior. Tienes que estar al loro y fijarte dónde se posa.

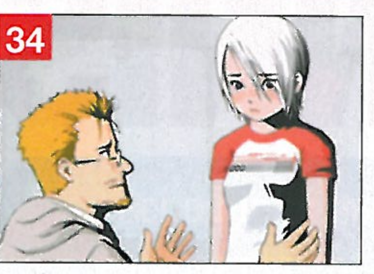
Ahora ve hacia la zona de la cama. **En la mesilla está el testamento de Lawrence.** A un lado de la cama hay una pintura de un árbol y justo al otro lado hay otra pintura. Si pulsas sobre esta última pintura, Ashley recordará que se parece al árbol que has visto en la linterna mágica.

PUZZLE 27: Debes pinchar en las ramas blancas del árbol en el mismo orden que lo hacía el pájaro de la linterna mágica. Son, en la fila superior, y de derecha a izquierda: la primera, la segunda y la tercera. Luego, en la fila del medio, debes pulsar la central y la de la izquierda. Si lo haces bien, aparecerá un botón. Presiónalo y se abrirá una nueva puerta que nos permitirá acceder a otra habitación secreta.

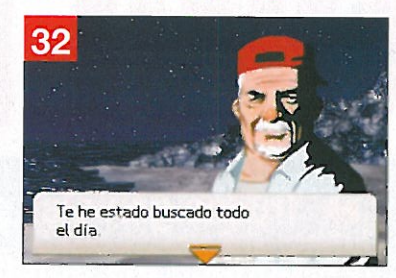












La Habitación Secreta de Lawrence

En la habitación secreta descubres a Richard tumbado [23]. Despiértale tocándole la cara en la táctil. Luego habla con él hasta que se marche. Entonces, si le echas un vistazo a la mesa, podrás leer la **carta de despedida de Henry para Franny sobre la máquina de escribir.** Ahora mira en las maletas del suelo para encontrar el testamento falso del bueno de Lawrence.

El Pasillo del Laboratorio

Por fin, vuelve al pasillo y descubrirás que la puerta que hay al fondo se ha quedado entreabierta. Adelante jugón. Has llegado hasta el laboratorio. Al fondo hay una puerta con un panel y, sobre éste, un cristal.

PUZZLE 28: Sopla en el cristal hasta que aparezcan los números: 58198, 31220. Márcalos en el panel y pulsa OK para terminar. La compuerta se abrirá. Problema resuelto.

La Entrada al Laboratorio

Avanza por el laboratorio. En las estanterías de la derecha del todo podrás encontrar la **Tarjeta DAS 907.** Junto a esta estantería hay otra con un **osito de peluche y una foto.** Mira la foto persona a persona para que Ashley recuerde quiénes son. En la izquierda de la sala hay varios archivadores. Sobre el primero está el **Anexo del informe Another** que revela que hay **dos códigos de arranque, primario y secundario,** y que funcionan con la DAS de Ashley. Pero tú vete a lo tuyo y sigue buscando en los archivadores, porque dentro de uno de los superiores está la **Tarjeta DAS 908.**

Ahora muévete hasta el fondo de la estancia. Sobre la mesa hay un ordenador y una foto. Lee los archivos del monitor y examina la foto. **En la foto aparecen Sayoko, Richard y Ashley.** Si pulsas sobre Sayoko saldrá la **Tarjeta DAS 991.** Es la **tarjeta blanca con el código primario de Another: ASH853LEY.** Si vuelves sobre el osito [33], "D" te proporcionará una pista: detrás tiene la **Tarjeta DAS 992. Es la tarjeta roja con el código secundario de Another: SAY919OKO.** Ahora avanza y sal de allí. La puerta se abrirá sola.

La Sala de Another

Continúa tu viaje por el extraño pasillo metálico hasta un panel que hay al fondo a la izquierda.

PUZZLE 29: Introduce los códigos: **ASH853LEY y SAY919OKO.** La puerta se abrirá.

Al fondo, por fin, están ANOTHER y Richard. Habla con Richard. Después ve hacia el fondo y "D" te hablará también. "D" te hará algunas preguntas sobre lo que deseas hacer. Debes contestar en este orden: **"Saber la verdad" y "Mi padre no la mató".** Acércate a tu padre de nuevo. Por fin Ashley se convencerá y empezará a activar Another. Usa sobre la máquina la tarjeta blanca para los recuerdos falsos, y luego la roja para los verdaderos [34]. Has perdido tu DAS, pero no te hace falta.

6. RECUERDOS PERDIDOS

La Cueva

Baja todas las escaleras y pasa la puerta que está abierta. Has llegado a la cueva. Sigue el camino sin más. En mitad encuentras la otra bota de "D" [30]. Al final del camino te espera Bill. Habla con él [31]. Con esta conversación todo acabará [29]. Antes de salir, "D" recordará su vida.

7. REGRESO A LA LUZ DE LA LUNA

La Playa

Por fin sales a la playa. En la esquina derecha te espera el capitán [32]. Habla con él y a continuación muévete hasta el centro para **dialogar con Richard y con Jessica.** Aún falta una despedida. Ve hacia la izquierda de la playa y despídete de "D". Tienes que darle la mano en la táctil. Por último, regresa junto a Richard y Jessica. Todo ha terminado.

MÁS EXTRAS

SEGUNDA PARTIDA

- Hay algunas cosas que cambian cuando juegas por segunda vez. Pero ojito, porque debes jugar sobre la partida salvada al final de la primera vez [J]. Esta partida se distingue por la estrellita que aparece junto al archivo en tu DS.



- El cambio más interesante es el contenido de algunas tarjetas DAS. Ahora, en vez de hablar sobre Ashley, tratan sobre los Edward. Las tarjetas que cambian son: 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907 y 908.
- En la habitación de Lawrence, al usar la linterna mágica, verás un ninja en vez de un pajarito.

LOS FINALES

Pero ojito, no se trata de los finales de la historia, sino del juego [K]. ¿No lo entiendes? Pues lo explicamos.



- Si esperas pacientemente al final de los créditos, aparecerá una tarta de cumpleaños con las velas encendidas. Sopla rápido en el micro de tu DS [L], apaga las velas y celebra el cumpleaños de Ashley.
- Al final de la segunda partida, si llegas con el final completo, aparecerá un mensaje cifrado en las dos pantallas. Arriba verás una línea que marca un recorrido, y abajo una especie de sopa de letras. Si entornas un poco tu DS y reflejas la pantalla superior en la inferior, podrás seguir el camino para leer. Y qué dice: "Cuando tengas 16". Vaya, te invitan a una tercera partidilla.





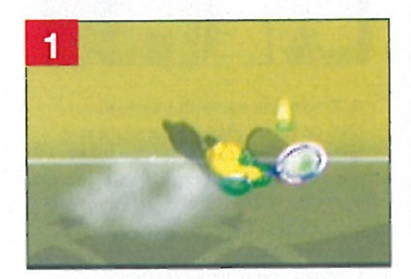
¡Sácale el mejor partido a tu tenista preferido y gana todos los torneos!

MARIO POWER TENNIS

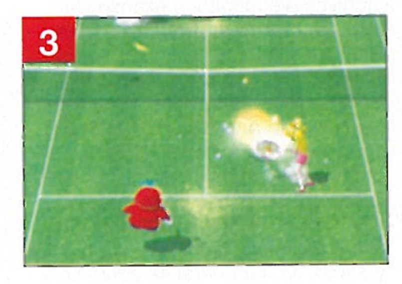
- Trucos geniales para vencer en todos los minijuegos.
- Conoce los golpes especiales de todos los personajes.
- Consejos para vencer en cualquier pista del juego.

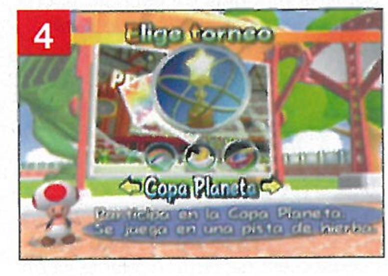
CONSEJOS INICIALES

¿Estás realmente preparado para vencer a todos los personajes, en cualquier tipo de partido? Pues empieza por coger una raqueta, soltar la sartén y leer estos consejitos, que seguro que te hacen más fácil alcanzar la victoria. ¡Ah, y se juega con pelotas de tenis, así que suelta esas manzanas reinetas!









Los golpes

Como novedad tenemos los golpes especiales, los cuales aprenderás a manejar correctamente a medida que vayas jugando. Por defecto, el modo de control viene en "fácil", pero **te aconsejamos que lo pongas en un principio en "normal"** y luego en "técnico". Si lo dejas en "fácil", cada vez que vayas a dar un golpe y tengas recarga, harás un golpe especial. Muchas veces no te interesa y es mejor esperar a que el/los contrincante/s estén en el campo de una manera determinada. Lo bueno del "normal" es que **se tirará solo a las bolas a las que no llegues,** y tú decidirás cuándo dar el golpe especial, aunque será la máquina la que decida cuál de los dos usar, el defensivo o el ofensivo (es muy raro que elija mal). **Una vez tengas más control, coge el "técnico".** Serás tú quien decida cuándo hacer todo. Es muy importante que no te olvides de **darle al "L" para tirarte en plancha cuando no llegues a una bola** [1]. Pero ten cuidado, si te tiras en plancha cuando te viene perfectamente la pelota, no le darás.

También es importante que sepas que, cuando un personaje recibe un ataque ofensivo, pierde la carga que tenía acumulada. Por ello **es aconsejable hacer un ataque especial defensivo cuando te envíen uno ofensivo** [2]. Así te aseguras de darle y utilizas la carga (si es que tienes). Y no te creas que por tener el ataque defensivo vas a tener que dejar de cubrir las zonas; cuanto menos dependas de él, mejor.

Las parejas

Siempre que juegues por parejas, **intenta que estén compensadas.** Es decir, que si eliges dos personajes potentes, tendrán más dificultad para llegar a todas las bolas porque ambos son lentos; pero si coges a uno potente y a uno rápido, las posibilidades de ganar serán mucho mayores. Una vez te hagas a cada tipo de personaje, **te puedes montar tus parejas especiales.** Por ejemplo, un personaje de tipo técnico y otro de tipo picardía forman una pareja más que interesante [3].

En el modo "Exhibición", cuando juegues por parejas en el Torneo Estrella, intenta **que tu pareja también tenga la posibilidad de ponerle estrella.** Si no, el nivel de tus contrincantes será más alto que el de tu pareja y tendrás menos posibilidades de ganar.

Los torneos

Cuando juegues los torneos (solo y a dobles) empieza de más fácil a más difícil. Primero hazte el Open Mundial y el Masters Trucos. Los contrincantes no son muy difíciles. Y después, **con más de experiencia, hazte el Torneo Estrella** [4]. ¡Y no olvides ver las tomas falsas de los créditos del final! ¡Una risa!













LOS MINIJUEGOS

El modo más original y movidito de «Mario Power Tennis» consta de 8 pruebas o minijuegos. Son pequeñas, sí, pero difíciles de superar si no tienes ya un buen control de la bola. Así que, aprende aquí cómo sacarle todo el partido a tus golpes y conseguir cualquiera de los objetivos, por locuelo que sea.

Rescate contrarreloj

JUGADORES: 1-4

Objetivo: Lanza bolas de agua a los círculos de barro para ganar soles.
Manejo: Para la parte trasera del campo, haz globos. Para la franja del medio, haz tiros normales. Y, para la que está en la red, haz dejadas. Sin importar el lado donde estés: si das a la izquierda va a la columna izquierda; si das a la derecha, pues a la derecha; y si no das a ninguna dirección, va al centro.
Consejo: Puedes **hacer varias líneas a la vez** y obtener más puntos [5].

El artista de la pista

Nº PERSONAJES: 1-4

Objetivo: Envía las pelotas del color correspondiente hacia las partes del dibujo que falten por colorear.
Manejo: Para llegar a las zonas más altas haz globos, para lo demás haz tiros normales. Juega con la distancia al tapiz para llegar a distintas alturas.
Consejo: Fíjate en el dibujo que hay bajo tus pies para saber **qué partes te faltan por colorear (además, parpadean en el tapiz)** [6].

Terror en la cancha

Nº PERSONAJES: 1-4

Objetivo: Lanza las bolas contra los fantasmas para conseguir puntos.
Manejo: Para los de abajo, usa el tiro normal. A los de arriba tírales globos.
Consejo: Lanza la pelota **hacia los fantasmas que lleven más tiempo** [7] (los que sobresalen o tienen un bocadillo con tu imagen) ya que te darán más puntos. Evita que se salga la pelota del campo porque perderás mucho tiempo. **Haz rondas de lado a lado** para tener a todos controlados.

¡Hora de comer!

Nº PERSONAJES: 1-4

Objetivo: Lanzar las bolas hacia los Chomp para conseguir puntos.
Manejo: Tira sin dirección para mandársela a tu Chomp y pulsa los lados para dar a tus contrincantes. Las bombas alteran al Chomp y el agua lo tranquiliza.
Consejo: **Acércate al Chomp para tardar menos en darle**, pero ten en cuenta que si se enfada, tardarás más en calmarlo. **Intenta mantener a tu Chomp rojo para conseguir el doble de puntos** [8]. Fíjate en cuál de tus adversarios tiene a su Chomp en rojo para mandarle una bomba, o cuál lo tiene en negro para mandarle agua.

Recoge monedas

Nº PERSONAJES: 1-4

Objetivo: Muévete por la pista para conseguir monedas.
Manejo: Ve de un lado a otro de forma normal y, para avanzar de posición, golpea la pelota que sale de vez en cuando dirigiéndola al POW.
Consejo: Intenta **coger las monedas rojas, que valen diez, y las azules, que valen cien.** Ponte en la fila de delante para que no te quiten las monedas. Evita darte con las bolas de fuego que te hacen perder mucho tiempo e intenta conseguir todos los ítems. Casi al final, aparecen **muchas monedas azules y rojas,** ¡a por ellas!

Salvaglobos

Nº PERSONAJES: 1-4

Objetivo: Evita que los cocodrilos hagan explotar tu globo.
Manejo: Utiliza globos para las partes altas y tiros normales para el resto.
Consejo: Piensa bien qué paneles cambiar, no vayas a empeorarlo. Si tienes buena puntería, **dale a un cocodrilo y se quedará inmóvil,** así ganarás tiempo para colocar los paneles. **Estudia los caminos que pueden seguir** los cocodrilos dependiendo de dónde salgan y de la colocación de los paneles cercanos.

Voleador Blooper

Nº PERSONAJES: 1

Objetivo: Devuelve la pelota en la parte del campo que no tenga una X.
Manejo: Haz globos y dejadas para mandarla a los cuadrantes más lejanos o más cercanos.
Consejo: El color del cuadrante al que le envías la pelota te **indica dónde te la va a enviar a ti** [9]. Para los cuadrantes traseros, haz siempre globos, así pasará más tiempo y podrás preparar tu próximo golpe.

Acaba con Robowser

Nº PERSONAJES: 1

Objetivo: Derrota a Robowser.
Manejo: Muévete alrededor de la pista y dale al botón A para mandarle pequeños "poderes". Si lo dejas presionado, el poder aumenta.
Consejo: Mantente en un lado dándole sin parar hasta que empiece a echar fuego. Entonces, ve corriendo al lado contrario de tal forma que evites el fuego [10]. Si hay un ítem en el camino, aprovecha y cógelo. Cuando un Bill Bala vaya directo a ti, mándaselo a Robowser de un raquetazo, eso le quita gran cantidad de vida. ¡Y lo mismo para las bombas!

LOS EXTRAS

¡CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS PREMIOS!

■ **Minijuego Acaba con Robowser: Armazón de aluminio.**
● Ganando el Open Mundial: Copa Champiñón en modo individual.

■ **Open Mundial: Copa Flor** en modo individual.
● Ganando el Open Mundial: Copa Champiñón en modo individual.

■ **Minijuego Salva globos: Aspirante.**
● Ganando el Open Mundial: Copa Flor en modo individual.

■ **Open Mundial: Copa Estrella** en modo individual.
● Ganando el Open Mundial: Copa Flor en modo individual.

■ **Personaje Helicoguy.**



● Ganando el Open Mundial: Copa Estrella en modo individual [A].

■ **Personaje con estrella.**
● Ganando las tres copas del Open Mundial.

■ **Torneo Estrella: Copa Planeta** en modo individual.
● Ganando el Torneo Estrella: Copa Luz de Luna en modo individual.

■ **Nivel de la máquina: Maestro.**



● Ganando el Torneo Estrella: Copa Planeta en modo individual [B].

■ **Pista Mega Blooper en todos los modos de juego.**
● Ganando el primer partido de Masters Trucos: Copa Fuego en modo individual.

■ **Pista Jungla DK en todos los modos de juego.**
● Ganando el segundo partido de Masters Trucos: Copa Fuego en modo individual.

■ **Pista Castillo de Bowser en modo Amañado.**
● Ganando el tercer partido de Masters Trucos: Copa Fuego en modo individual.

■ **Pista Mansión de Luigi en todos los modos de juego.**
● Ganando el tercer partido de Masters Trucos: Copa Fuego en modo individual.

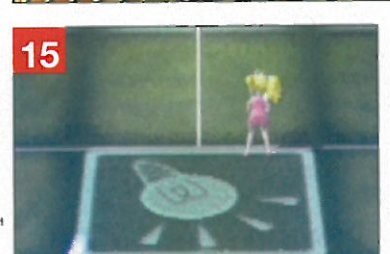
■ **Masters Trucos: Copa Trueno.**

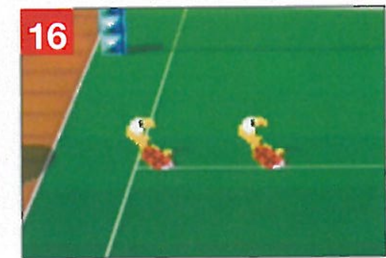

12


13

11


14


15


16

LAS PISTAS DE JUEGO

Aunque controles la bola muy bien y tal, si no te fijas en dónde pisas no vas a conseguir ningún trofeo. Para tener los pies bien plantados en el suelo de la pista y saber los truquillos que esconde cada una, siga usted leyendo.

Castillo de Bowser

Tipos de juego: Todos
Velocidad: Normal
Rebote: Débil
Consejo: Te habrás dado cuenta de que la pantalla se inclina hacia los lados, ¿no? Si todavía te estás preguntando por qué, que sepas que **se inclina hacia donde tenga más peso [11]. Tú y el oponente seréis quienes provoquen que la pista se incline** a un lado o al otro. Y como tu oponente también pesa, podrás equilibrar la pista colocándote en el lado opuesto a donde él ande, o desequilibrarla yendo hacia el mismo. También has de tener en cuenta que, si el escenario está inclinado y tienes que ir hacia un lado que está **cuesta arriba, lógicamente tardarás más en llegar.** Si por el contrario está cuesta abajo, tardarás menos. ¡Y no confundas las cenizas que ascienden por la pantalla con la pelota, que para eso ya estamos nosotros!

Ciudad Delfino

Tipos de juego: Todos
Velocidad: Normal
Rebote: Débil
Consejo: Ya habrás comprendido que, cuando una pelota bota sobre uno de los círculos que hay dibujados en la pista, **ese círculo se llena de chapapote [12].** Si pisas por encima del chapapote, pintura, barro o como quieras llamarlo, irás sensiblemente más lento. **Para limpiarlo y dejar la pista como estaba, colócate encima de los "grifos"** que hay junto a los círculos y saldrá un chorro de agua que empezará a quitar el chapapote. Ten en cuenta que si pisas solo un poquito el grifo, la pista también se limpiará "solo un poquito". Así que, para conseguir limpiarlo del todo tendrás que estar sobre el icono del grifo unos segundos. Ah, y cuando juegues en parejas y saque tu compañero, **aprovecha para pisar los "grifos"** que haga falta y ganar tiempo y espacio útil [13].

Mansión de Luigi

Tipos de juego: Todos
Velocidad: Rápida
Rebote: Débil
Consejo: A lo mejor te resulta curioso saber que el campo de juego está dividido en cuadraditos luminosos y, para más inri, tiene el dibujo de una bombilla en la parte trasera. Pero así es, y esas cositas están ahí por algo. Cuando la pelota bota en uno de esos cuadraditos, **aparece en él un fantasma [14].** Estos fantasmas te dejan paralizado durante un tiempo si los tocas. Evita el contacto con ellos dando a la pelota por delante o por detrás, dependiendo de por donde anden. **Para que desaparezcan, haz que tu tiro bote en el cuadradito con bombilla** que hay en el campo contrario [15]. Verás como todos los fantasmas desaparecen y puedes pelotear mucho mejor y más tranquilito.

Pista clásica de Mario

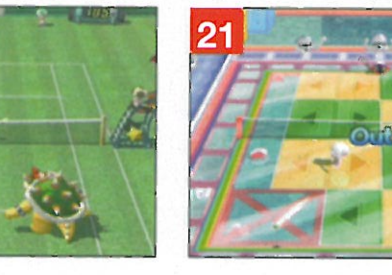
Tipos de juego: Todos
Velocidad: Lenta
Rebote: Muy fuerte
Consejo: No, no estás asistiendo a la primera invasión de la cancha que se haya visto en un «Mario Tennis». Esa "gente" que va apareciendo por los lados en realidad son tus enemigos, y también los del contrario. Si un jugador los golpea con la bola cambian de dirección, pero si es el cuerpo del jugador el que entra en contacto con ellos, se caerá y perderá mucho tiempo. Para quitártelos del medio, **haz que la pelota dé al bloque "POW" para que se queden dados la vuelta [16],** y luego camina por encima de ellos. ¡Como en la máquina arcade «Mario Bros.», sí señor! Ten en cuenta que algunos de los enemigos necesitan más de un POW para darles la vuelta, y asegúrate de que los voladores están













tocando el suelo o no se darán la vuelta. También, **ten especial cuidado con los enemigos de hielo [17]**, si no los eliminas rápido... ¡dejarán tu parte de la cancha congelada!

Fábrica de Wario

Tipos de juego: Todos
Velocidad: Rápida
Rebote: Muy fuerte
Consejo: Tu mitad del campo está dividido en dos cintas, una arriba y otra abajo. La más cercana a la red solo se mueve hacia delante o hacia atrás, y la trasera solo se mueve hacia los lados. **Encima de la red hay flechas de azules y rojas** (para saber el color de tu campo, fíjate en las lineas que marcan las zonas) con varias direcciones [18]. Si la pelota pasa por alguna de ellas, la parte del campo correspondiente gira hacia ese lado. **Si le das varias veces a la misma fecha, la cinta que se mueve adquiere mayor velocidad.** Aprovecha cuando una cinta se mueve con gran velocidad para mandar la pelota al lado contrario del movimiento. ¡Y si te aprovechas de ello en los saques, lo tienes "chupao"!



Jungla DK

Tipos de juego: Todos
Velocidad: Lenta
Rebote: Normal
Consejo: Sin beber nada raro, verás que hay cocodrilos de dos tamaños dando un garbeo por encima de la red. **Si golpeas a alguno de ellos, se irá directo hacia tu contrincante y se le enganchará al pie.** Cuando llevas uno o varios cocodrilos, tu velocidad disminuye considerablemente, sobre todo si llevas alguno grande [19]. Para quitarte tal molestia de encima, **haz que tu pelota bote en el circulito con un rayo dibujado [20].** En el que hay en el campo de tu adversario, sí. Si da en el rayo de tu campo, será él quien se libre de los "acoplaos" que tuviera.

Mega Blooper

Tipos de juego: Todos
Velocidad: Muy rápida
Rebote: Normal
Consejo: Con un mínimo de atención que pongas, verás que dentro del campo hay rectángulos con flechas. Si golpeas alguno, **el campo se encoge o se agranda en función de la dirección de la flecha.** Si la pelota bota en un rectángulo que no tiene flecha ni es naranja (se ve el fondo del "la piscina"), **se contará como fuera [21].** Lo que te interesa es que el campo de tu oponente sea lo más grande posible y el tuyo muy pequeñín. Así tendrás mas oportunidades de colar la bola dentro, y menor espacio que cubrir.

Estadio Peach

Tipos de juego: Normal, Tiro al anillo y Duelo de objetos
Velocidad: Normal (dura), lenta (tierra batida) y rápida (hierba)
Rebote: Fuerte (dura), débil (tierra batida y hierba)
Consejo: Las pistas son... las de toda la vida. Aprovecha las distintas cualidades de rebote y velocidad para **hacer más jugadas de un tipo u otro.** Por ejemplo, **en hierba, haz dejadas porque la bola irá rápida y botará muy poquito [22].** Así al contrincante le costará más llegar a responder el golpe.

LOS EXTRAS

¡CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS PREMIOS!

- Ganando el Masters Trucos: Copa Fuego en modo individual.

Pista Cuidad Delfino en todos los modos de juego.

- Ganando el primer partido de Masters Trucos: Copa Trueno en modo individual.

Pista Castillo de Bowser en todos los modos de juego.

- Ganando el segundo partido de Masters Trucos: Copa Trueno en modo individual.

Pista Fábrica de Wario en todos los modos de juego.

- Ganando el tercer partido de Masters Trucos: Copa Trueno en modo individual.

Personaje Floruga.



- Ganando el Masters Trucos: Copa Trueno en modo individual [C].

Minijuego Recoge monedas: Monedero.

- Ganando el Open Mundial: Copa Champiñón en modo dobles.

Open Mundial: Copa Flor en modo dobles.

- Ganando el Open Mundial: Copa Champiñón en modo dobles.

Aumento de nivel del golpe especial de Yoshi.

- Ganando el Open Mundial: Copa Flor en modo dobles.

Open Mundial: Copa Estrella en modo dobles.

- Ganando el Open Mundial: Copa Flor en modo dobles.

Personaje Paratroopa.



- Ganando el Open Mundial: Copa Estrella en modo dobles [D].

Torneo Estrella en modo dobles.

- Ganando el Open Mundial: Copa Estrella en modo dobles.

Torneo Estrella: Copa Luz de Luna en modo dobles.

- Ganando el Torneo Estrella: Copa Arco Iris en modo dobles.

Torneo Estrella: Copa Planeta en modo dobles.

- Ganando el Torneo Estrella: Copa Luz de Luna en modo dobles.

LOS EXTRAS

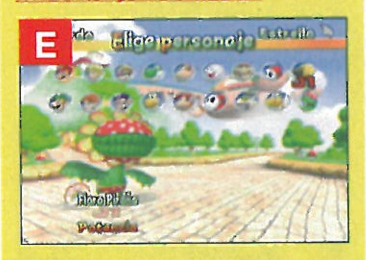
¡CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS PREMIOS!

■ **Pista clásica de Mario en modo Amañado.**
● Ganando el Masters Trucos: Copa Fuego en modo dobles.

■ **Masters Trucos: Copa Trueno** en modo dobles.
● Ganando el Masters Trucos: Copa Fuego en modo dobles.

■ **Pista clásica de Mario en todos los modos de juego.**
● Ganando el segundo partido de Masters Trucos: Copa Trueno en modo dobles.

■ **Personaje Floro Piraña.**



● Ganando todas las copas [E].

■ **El artista de la pista: Luigi.**
● Pasándote El artista de la pista: Mario.

■ **El artista de la pista: Diddy Kong.**
● Pasándote El artista de la pista: Luigi.

■ **El artista de la pista: Bowser y Bowsy.**
● Pasándote El artista de la pista: Diddy Kong.

■ **El artista de la pista: Yoshi.**



● Pasándote El artista de la pista: Bowser y Bowsy [F].

■ **Terror en la cancha: Fantasmas.**
● Pasándote Terror en la cancha: Fantasmillas.

■ **Terror en la cancha: Fantasmones.**
● Pasándote Terror en la cancha: Fantasmas.

■ **Terror en la cancha: Desafío.**
● Pasándote Terror en la cancha: Fantasmones.

■ **Rescate contrarreloj: Brillo centelleante.**
● Pasándote Rescate contrarreloj: Luz trémula.

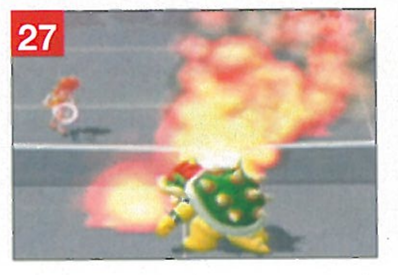
■ **Rescate contrarreloj: Resplandor cegador.**
● Pasándote Rescate contrarreloj: Brillo centelleante.













LOS PERSONAJES

Tú eres tú, pero en «Mario Power Tennis» puedes ser otro. No te cortes a la hora de buscar tu personaje "diez" porque sea un chico, chica, mono, perro verde, o incluso una especie de "caperucito rojo" con máscara carnavalesca.

Con habilidades generales

Estos personajes son buenos en todo pero... no destacan en nada. **Idóneos para empezar** en el tenis mariano.

MARIO: Nuestro grandioso protagonista se mantiene neutro en habilidades, pero no creas que es una mosquita muerta. Guarda un martillo en el bolsillo. Su potente **martillo de hierro** [23] pega tal golpetazo, que si la respondes **te quedarás aturdido.**

LUIGI: La sombra de Mario no tiene forma de martillo, la tiene de **martiñón** [24] (ítem sacado de «Mario Party 5»). ¡Y además pega mazo de fuerte! Lo tiene todo pensado: manda su especial, **el contrario lo devuelve quedándose inmovilizado** un ratito, y entonces, Luigi... ¡machacaaa!

Técnicos

Con estos personajes **la precisión está asegurada.** Lanzarán las pelotas a los puntos más difíciles de la pista, dejando sorprendido al contrincante.

PEACH: De princesita buena no tiene nada, en cuanto puede te la juega con su golpe curvo que **llena todo de corazones** para distraerte. Si se te ocurre devolver el super giro Peach, **te quedarás "enamoraito perdío"** durante unos segundos.

DAISY: Otra que también se las trae. Va con su pantaloncito, como si de un hombre se tratase, y luego, cuando hace su golpe especial... ¡te saca **un floripondio** [25] por raqueta, lo llena todo de pétalos, te pones a mirarlos y te quedas embobado! Y si entre tanto pétalo distingues la pelota y la respondes... **te manda bien lejos** para dejarte claro que no, no está intentando ligar contigo.

SHY GUY: Ya sabíamos que este personajillo era algo intrigante, pero no esperábamos que, en medio de la pista, se pusiese a hacer un ritual para lanzarte su especial. ¿Y hará un mate, como hacen casi todos los personajes? Pues no; después de su actuación, **usa su relampagueante lanza para ejecutar un gran globo. Y si lo devuelves, te electrifica** [26].

PARATROOPA: Las tortuguitas con alas siempre han sido las más puñeteras, y esta no es menos. Su especial consiste en un giro que termina siendo **un globo bastante exagerado.** Además, si la golpeas, **estarás un buen rato dando vueltas.**

Potentes



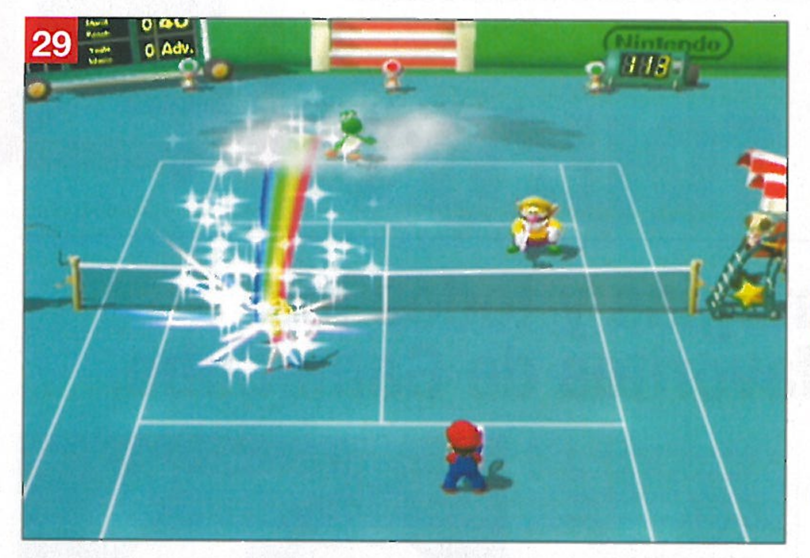
Son grandones y, con esos brazos, pegan a la pelota unos trallazos que un día van a atravesar la pista. **¡Sus mates son prácticamente imparables!**

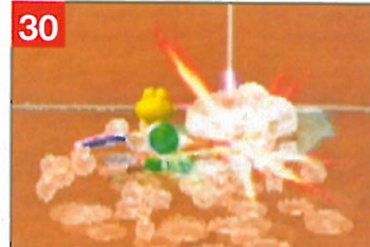
BOWSER: El tortugo aprovecha «Mario Power Tennis» para vengarse de Mario a su forma, a lo bruto. Su ataque **aliento de fuego** [27]... eso, deja sin aliento. Si lo devuelves, **te manda unos cuantos metros atrás.**

DONKEY KONG: ¡Qué mono, ¿no?! Pues de mono no tiene nada. Va de elegante, con su corbatita, como si fuera alguien civilizado y ¡boom!, **se dispara desde un barril cañón para golpear la pelota. ¡Te manda "chamuscao" al quinto pino!**

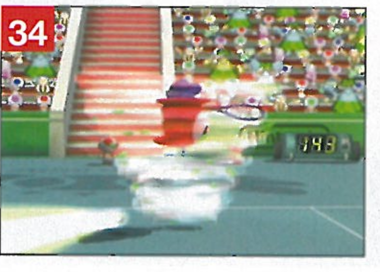
WARIO: Nuestro regordete amigo, velocidad no tiene mucha, pero potencia le sobra. Su ataque **golpe trueno, por patético que parezca** [28]**, te lanza hacia atrás** y, por si fuera poco, **te deja electrificado** durante unos instantes.







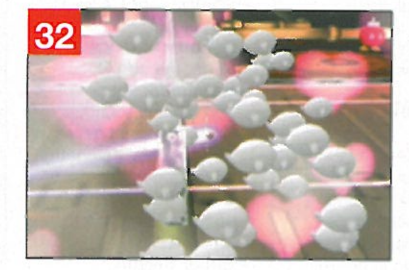












FLORO PIRAÑA: Que las "florecitas" éstas se lo quieran tragar todo desde el principio de los tiempos, ya lo sabíamos, pero que lleguen al punto de **tragarse la raqueta, escupirla con chapapote y mandarte un mate...** Y aparte de mandarte a Marte, **te pringa de chapapote para que andes más lento.** Si es que ya no saben qué hacer para vencer al bueno de Mario.

Rápidos

¿Qué no tienes muy claro cómo se cubre la cancha? Pues coge a uno de estos personajes. **Se recorren la pista en un santiamén.** Estando atento, pocas bolas se te escaparán.

YOSHI: Como feliz animalillo que es, corre que se las pela. Su especial es **un mate con estela de arco iris** [29], en su línea. Tú, también todo feliz, lo consigues responder y... ¡hala!, **ralentizado que te quedas.**

DIDDY KONG: Siendo un mono tan pequeño es normal que se dedique a recorrerse la pista como si nada. Pero, el pobre, añora los plátanos de la selva. Por eso su especial **plátano acrobático** tiene forma de... de plátano.

KOOPA: Aunque en el Mario de siempre son las más débiles, no creas que será un rival fácil. Su especial es una... **¡bomba de agua!** [30] Pero el nombre engaña. Agua sí tiene, pero lo que hace es cubrir la pelota para que caiga **justo pegadita a la red.**

Defensivos

Su altura les hace llegar a casi todo. Con esa **facilidad para devolver cualquier golpe,** pocas pelotas conseguirán meterse en su campo.

WALUIGI: Tan larguirucho y con esas piernas y brazos, no hay bola que se le resista. Pero además de longitud, tienen fuerza. Su ataque **tornado Waluigi,** te dejará **viendo pajaritos, del mareo.**

FLORUGA: Es tan alta que no hay globo que no consiga atajar. Su ataque recordará a los nintenderos los momentos en los que te dedicabas a golpearlas y se volvían rojas, porque ella también se vuelve roja... ¡para mandarte **un mate que te hará dar unas cuantas vueltas!** [31]

Con picardía

Se aprovechan de tu inocencia para mandarte pelotas muy difíciles de dar. Vamos, que **demuestran su manejo del efecto** que da gusto.

BOO: Este personaje siempre ha sido muy tramposillo. Y aquí lo va a demostrar una vez más desconcertando al rival con sus golpes. **Su golpe multi-Boo es un bonito mate** [32] que adorna con una panda de pequeños fantasmas a su alrededor, para que no sepas muy bien por dónde va la pelota.

BOWSY: Aunque su maestro es muy bruto, a este chavalín le gusta más engañar al rival ¡Y no lo hace nada mal, el mendina! Utiliza su **pintura mágica** para mandarte **un mate con tres bolas supuestas** [33]. **Dos son de pintura y la otra (que es la del medio) es la real.**

HELICOGUY: Nuestro flotador amigo hace muy buen uso de las corrientes de aire. Y no solo para engañarnos en los tiros normales, también para formar **un remolino con el que golpea la pelota** [34] de manera que, si la respondes, darás más vueltas que una peonza.

LOS EXTRAS

¡CÓMO CONSEGUIR TODOS LOS PREMIOS!

Rescate contrarreloj: Desafío.
- Pasándote Rescate contrarreloj: Resplandor cegador.

¡Hora de comer!: Chomp voraz.
- Pasándote ¡Hora de comer!: Chomp glotón.

¡Hora de comer!: Chomp devorador.
- Pasándote ¡Hora de comer!: Chomp voraz.

Voleador Blooper: Blooper, el rival.
- Pasándote Voleador Blooper: Blooper, el amiguete.

Voleador Blooper: Blooper, el maestro.
- Pasándote Voleador Blooper: Blooper, el rival.

Voleador Blooper: Desafío.
- Pasándote Voleador Blooper: Blooper, el maestro.

Salvaglobos: Ídolo.
- Pasándote Salvaglobos: Aspirante.

Salvaglobos: Héroe.
Pasándote Salvaglobos: Ídolo.

Salvaglobos: Desafío.
- Pasándote Salvaglobos: Héroe.

Acaba con Robowser: Armazón de hierro.



- Pasándote Acaba con Robowser: Armazón de aluminio [G].

Acaba con Robowser: Armazón de titanio.
- Pasándote Acaba con Robowser: Armazón de hierro.

Recoge monedas: Tragaperras.
- Pasándote Recoge monedas: Monedero.

Recoge monedas: Mina de oro.
- Pasándote Recoge monedas: Tragaperras.

Recoge monedas: Desafío.
- Pasándote Recoge monedas: Mina de oro.

Juegos especiales: Tie-break (a 3, 5 y 7 puntos).



- Pulsando el botón "Z" en la pantalla del menú y, sin dejar de pulsarlo, darle al Start [H].



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube.

BATEN KAITOS

Pac-Man

Combina las cartas de fruta mora, fresa, naranja, manzana y melón y te aparecerá un PAC-MAN de la de la versión de Pac-Land, y verás qué risa y tal.



BATMAN BEGINS

Extras desbloqueables:

– **De tiendas:** Si completas el juego desbloquearás la capa cruzada, el traje de caballero oscuro y los vestuarios de los detectives más famosos del mundo. Qué guapete vas a ir repartiendo tortas de esa guisa.

– **Más Batmóvil:** Si terminas el nivel del coche de Batman,



conseguirás misiones extra y contrarreloj en las opciones de bonus.

– **Peliculitas:** Según completas ciertas fases, tendrás a tu alcance imágenes de la peli y entrevistas. Esto sí que es un extra de película.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 2

Pantallas alternativas:

Cuando vayas a jugar en cualquier escenario, en el modo versus, puedes seleccionarlo (el escenario) con el botón Y para jugarlo en una versión alternativa.

Personajes:

- **Androide C-16:** vence a C-16 con Goku.
- **Androide C-17:** vence a C-17 con Piccolo.
- **Androide C-18:** vence a C-18 con Krillen.
- **Androide C-20:** vence a C-20 con Goku.
- **Cell:** haz picadillo a Cell utilizando a Goku.
- **Dabura:** consigue 100 Kili en la nave espacial de Babbidi.
- **Frieza:** vence a Frieza con Goku .
- **Trunks adulto:** vence a Vegeta en Namek con joven Trunks.
- **Ginyu:** vence a Ginyu en Namek con Vegeta.
- **Hercule:** vence a Buu gordo con el Gran Saiyaman en la fase 6.
- **Kabitoshin:** consigue 7 dragonballs.
- **Nappa:** vence a Nappa con Vegeta.
- **Raditz:** vence a Raditz con Goku.
- **Recoome:** vence a Recoome con Goku.
- **Saiyaman:** vence a Cell con Gohan adulto.
- **SSJ2 Gohan:** haz papilla a Majin Vegeta en la fase 6.
- **Super Saiyan 2(Goku):** vence a Cell en la fase 4 con Goku.
- **Super Saiyan 2(Vegeta):** vence a Super Buu (Gohan) siendo Vegeto en la fase 8.
- **Super Saiyan 3(Goku):** vence a Majin Buu en la fase 6 con Goku.
- **Supreme Kai:** vence a Supreme Kai con Goku.
- **Vegeta:** vence a Vegeta con Goku en Namek.
- **Videl:** vence a Super Buu siendo Hercule en la fase 8.
- **Yamcha:** vence a Nappa con Tien.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Mucha vida por el morro:

– **Kit médico:** Gana un kit médico extra por cada miembro de tu batallón que sobreviva.

– **Vidas de saldo:** Consigue una vida al final de la misión si completas todos los bojetivos.

KILLER 7

Personajes y vida:

– **En la pantalla de Inicio pulsa:** Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A. Te vas a ganar 100 frascos de suero por el morro.

– **Desbloquea al Killer 8:** Cuando termines el juego, podrás desbloquear el modo Killer 8 donde el punto débil de los enemigos es invisible, el daño de sus explosiones se multiplica por cinco y tanto las pistas como el mapa de iconos están ocultos. Como ves, es un modo sólo apto para tipos duros de verdad. Eso sí, al terminarlo hay un final nuevo. ¡Genial!

– **Una ayuda para Killer 8:** En la pantalla de inicio pulsa: Abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A, A. ¿Has escuchado un soniquete? Pues ahora conseguirás frascos al empezar Target: Angel. Después, repite el nivel y te darán otros 100 frascos por la cara.

– **Hopper 7:** Completa el modo Killer 8 y conseguirás a Hopper 7. Aunque sólo sirve para el primer nivel.

– **Joven Harman:** Si terminas el juego en el nivel normal o en el difícil te llevas a Harman en plan pipiolo.

– **Un consejito:** La sangre no se puede llevar de un nivel a otro, pero el suero sí. Porque la máquina de sangre deja de funcionar cuando vuelves a un nivel. Así que tienes que pillar toda la sangre que puedas en un nivel y romper la máquina antes de irte a otro.



LOS 4 FANTÁSTICOS

Desbloquear el nivel de bonus secreto "HELL"

– **Pulsa las siguientes teclas rápidamente en el menú principal:** Derecha, Derecha, B, X, Izquierda, Arriba, Abajo. Si lo has introducido bien, escucharás un sonido de confirmación.



MARIO PARTY 6

Banco de estrellas

Con las estrellas que vayas consiguiendo en el juego podrás "comprar" **nuevos personajes, trucos y mapas** en el "Banco de estrellas":

- Block Star-2 jugadores: 50 Estrellas
- Pulla Boo: 10 estrellas
- Nivel CPU Brutal: 30 estrellas



- Mini-juego Bus' Design: 30 estrellas
- Test de sonido de personajes: 30 estrellas
- Tablero Clockwork Castle: 100 estrellas
- Créditos: 100 estrellas
- Pulla Daisy: 10 estrellas
- Endurance Alley: 50 estrellas
- Nivel CPU Harder: 30 estrellas
- Pulla Koopa Kid: 10 estrellas
- Pulla Luigi: 10 estrellas
- Magma Flow: 50 estrellas
- Pulla Mario: 10 estrellas
- Mic Secreto 1-7: 10 estrellas
- Test de sonido de mini-juegos: 30 estrellas
- Secretos de mini-juegos: 20 estrellas
- Miracle Book: 10 estrellas
- Secreto Miracle Book: 10 estrellas
- Miracle book-páginas 12-16: 30 estrellas
- Miracle Book- páginas 17-20: 40 estrellas
- Miracle Book- páginas 2-6: 10 estrellas
- Miracle Book- páginas 7-11: 20 estrellas
- Test de sonido modo Party: 30 estrellas
- Pulla Peach: 10 estrellas
- Seer Tower: 50 estrellas
- Test de sonido modo Solo: 30 estrellas
- Pulla Toad: 10 estrellas
- Toadette: 30 estrellas



- Test de sonido Variedad: 30 estrellas
- Pulla Waluigi: 10 estrellas
- Pulla Wario: 10 estrellas
- Pulla Yoshi: 10 estrellas.

METROID PRIME 2: ECHOES

Áreas y músicas para multijugador:

- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos por primera vez.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

Galería de videos:

- **Boss Gallery:** 100% del Logbook Scans.
- **Character Gallery:** 60% del libro de búsquedas del escáner.
- **Creature Gallery:** 80% del libro de búsquedas del escáner.
- **Dark Samus Ending:** 100% del libro de búsquedas del escáner.



- **Promotional Gallery:** 40% del libro de búsquedas del escáner.
- **Rough Sketch Gallery:** Completa el juego en modo normal.
- **Samus Body Suit Cinema:** 75% de los objetos del juego.
- **Storyboard Gallery:** Completa el juego en modo difícil.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Trucos:

Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal para conseguir estos trucos:

- **Ganas 1000 $.** Izquierda, izquierda, derecha, X, X, derecha, L, R
- **Consigues 200$ extras en el modo "career".** Arriba, arriba, arriba, izquierda, R, R, R, abajo
- **Desbloquea la compra de los mejores coches del juego.** Arriba, abajo, arriba, abajo, abajo, arriba, derecha, izquierda



PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA

Sigue jugando aunque hayas completado el juego:

Tras cargarte al jefe final (al del final del todo), el juego propone salvar la partida. Si lo haces y después cargas tu partida, aparecerás al principio del juego. Aunque en realidad no hay más guión, sí que hay más cosas que hacer. Habla con la gente y verás que algunos te cuentan cosas distintas, y prueba a volver a todas las áreas porque es **la única manera de conseguir completar el 100%** de la aventuraza rolera, ésta.

Movimientos:

En cada uno de los 10 niveles tendrás que superar hasta 100 pruebas. A cada cierta cantidad de pruebas superadas conseguirás nuevos movimientos y ataques:

- **Medalla Bump Attack**: Completa los niveles 71-80
- **Medalla Double Dip**: Completa los niveles 51-60
- **Medalla Double Dip P**: Completa los niveles 61-70
- **Medalla Fire Drive**: Completa los niveles 11-20
- **Medalla Lucky Day:** Completa los niveles 81-90
- **Medalla Pity Flower**: Completa los niveles 31-40
- **Medalla Return Postage:** Completa los niveles 91-100
- **Medalla Sleepy Stomp:** Completa los niveles 1-10
- **Strange Sack**: Completa los niveles 41-50
- **Medalla Zap Tap**: Completa los niveles 21-30

PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

Palo de Hockey

Cuando consigas la espada escorpión regresa al hall del trono y pulsa el interruptor hasta que encares la puerta de la habitación que lleva a la fuente de guardado. Ahora ponte de espaldas a la puerta y mira arriba a la derecha, veras un saliente al que podrás agarrarte. Hazlo y espera que la habitación vuelva a como estaba antes, entonces verás ahí el palo de hockey profesional para que te líes a palos con todo lo que veas.





SPYRO: A HERO'S TAIL

Extras

- **Final alternativo:** Recolecta todas las gemas oscuras, las gemas de la luz y los huevos de dragón que hay en el juego.
- **Galería de arte:** Consigue todos los huevos de dragón blancos para desbloquearla.





STREET RACING SYNDICATE

Passwords:

En el menú principal, introduce la siguiente combinación: **arriba, abajo, izquierda, derecha.** Aparecerá una opción de passwords. Introduce los siguientes códigos para conseguir estos coches y ventajas:

- **SICKJZA 1996** Toyota Supra RZ en modo arcade
- **IGOTGST 1999** Mitsubishi Eclipse GS-T en modo arcade
- **MYTCGTS 2004** Toyota Celica GT-S Action Package en modo arcade
- **GOTPOPO** Cop car en modo arcade
- **LETMEGO** Los 3 primeros nitros que hagas serán seguros
- **FIXITUP** Reparación gratuita
- **GORETRO** Pacman vinilo
- **RENISES** RX8 en modo arcade
- **SICKGDB** Subaru S202 STi en modo arcade

TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":

Completa al menos una vez el juego, grábalo y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1. Verás que puedes pinchar opciones relacionadas con gastar el "RANGO" que has ido cogiendo en tu partida anterior para disfrutar de ventajas en la siguiente:

- **Cargar hasta con 30 items:** 500 rango
- **EXP x 1/2:** 10 rango
- **EXP x 10:** 3000 rango
- **EXP x 2 :** 1000 rango
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 rango
- **Incrementa la tensión:** 100 rango
- **Aumenta las relaciones:** 100 rango
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 rango
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 rango
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 rango
- **Transferencias:** precio variable

Escenas graciosas:

Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz.

THE URBZ

Códigos:

Primero tienes que desbloquear al gnomo de los trucos metiendo el código **abajo, L, Z, R, X, izquierda** en plena partida. Una vez aparezca el gnomo, habla con él y podrás introducir los siguientes e interesantes códigos:

- **Adquiere habilidades:** abajo, Z, arriba, Y, R.
- **Fotos en los créditos:** arriba, abajo, A, arriba, abajo, A.
- **Físico al máximo:** R, Z, abajo, Y, Y.
- **Mente al máximo:** abajo, X, izquierda, R, abajo.
- **Artístico al máximo:** R, Y, arriba, Z, abajo.
- **Poder social:** B, izquierda, X, R, L, A.



VIEWTIFUL JOE 2

Modos extra

- **Modo V-Rated:** Completa el juego en modo adulto o niño siendo adulto.
- **Modo ultra V-rated:** completa el juego en modo V-rated.
- **Modo Súper VJ:** Completa las 37 salas especiales del juego.

ZELDA FOUR SWORDS ADVENTURES

La torre de Tingle

En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si superas el tiempo récord **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que superes tu propio récord, conseguirás 500 rupias más. Así que modérate al principio y ve superándote poco a poco para pillar todas las rupias que puedas.

ANOTHER CODE: LAS DOS MEMORIAS

Desbloquear "Starred Game":

- Llega al final de la aventura una vez.

Carta secreta:

- Hazte el juego dos veces y recibirás una carta secreta. ¿Que aún no te lo has hecho ni una vez? Pues mira la guia, hombre.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Desbloquear niveles multijugador:

Para desbloquearlos, sólo tienes que superar cada uno de los niveles del Virtual Training del Campaing Mode. El decorado que saques sera como el del Entrenamiento Virtual que superes, pero para varios jugadores:

- **Atlantis:** Virtual Training 2.
- **Bath House:** Supera el nivel Hong Kong en modo Difícil.
- **Bore Tunnel:** Supera la misión Hard Campaign 1.
- **Carver's Press:** Virtual Training 6.
- **Funhouse:** Virtual Training 1.
- **Goldengate:** Virtual Training 4.
- **Mining Pit:** Consigue todos los Bonus Rogue en un archivo.
- **Moonraker:** Virtual Training 3.
- **Uplink:** Virtual Training 5



SPIDERMAN 2

Pantalla secreta:

Completa el 100% del juego y vuelve a empezar una partida con el nombre FLUWDEAR. Ahora tienes una fase secreta disponible para nuestro amigo arácnido.

Videos adicionales:

Carga el juego de la versión de GBA de Spiderman en la pantalla Mysterio's Menace en tu DS. Verás un video completamente nuevo.

SUPER MARIO 64 DS

Llaves:

- **Llave de Luigi:** vence al rey Boo que está en el cuadro de Luigi, el cual se encuentra en la tercera planta de la mansión de Boo.
- **Llave de Mario:** vence al jefe Goom, que está detrás de la puerta de 8 estrellas que hay en la Rec-room.
- **Llave de Wario:** vence con Luigi al gigante de hielo que está en el cuadro de Wario. Podrás encontrar el cuadro de Wario dentro de la habitación de los espejos.
- **Llave blanca:** coge todos los conejos blancos que hay dispersos por el castillo.



ZOOKEEPER

4º nivel de dificultad:

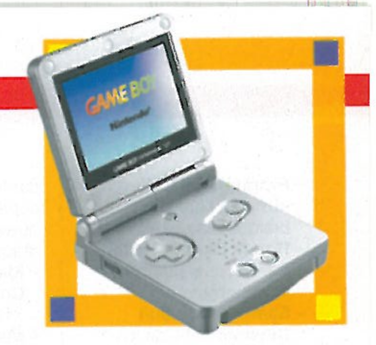
Completa todos los modos del juego con las siguientes puntuaciones:

- **Zoo keeper:** 1.200.000 puntos o más.
- **Tokoton 100:** 1.800.000 puntos o más.
- **Quest mode:** 10.000 puntos o más.
- **Time attack:** 600.000 puntos o más.

Si lo consigues te aparecerá el nuevo nivel de dificultad en la parte de arriba del menú!







LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla aérea en su circuito preferido.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas Cheato. Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas



BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

Forja armas sin luz solar
Si vas a ver al herrero sin un ápice de luz solar en el marcador, también puedes forjar armas. Ponte como si fueras a hablar con el herrero y, en vez de hablar, suelta un hechizo Rising Sun. Antes de que explote, habla con él y podrás forjar sin gastar energía ni comprar Nueces Solares ni "ná".

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

Minijuegos y fotos:
- **Desbloquea todos los minijuegos:** Consigue todas las cartitas Wonka.
- **Consigue todos los Álbums de Fotos:** Asegúrate de lograr las 25 cajas en cada nivel.



DRAGON BALL ADVANCE ADVENTURE

Consigue todos los Extras:
- Al pasarte el juego con Goku desbloqueas a **Jackie Chun, Taopaipai, Son Gohan y Tenshinhan para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **modo extra** y los **minijuegos "Rompe rocas" y "Atrapar a Torin".**
- Al pasarte el juego con Krilin desbloqueas el **modo Survival** y a **Piccolo para jugar en modo Battle.** También desbloqueas el **Modo Boss,** modalidad en la que podrás enfrentarte a todos los enemigos finales del juego usando a cualquiera de los personajes desbloqueados.
- Tras pasarte el Modo Boss tendrás acceso al **Sound Test** para poder seleccionar todas las melodías del juego.
- Una vez hayas recogido todas las bolas de dragón, en el modo Extra encontrarás esparcidos por todas las fases **retratos de los personajes** del juego. Encontrando los suficientes podrás **jugar con algunos de ellos en el modo Boss y en el Extra.** Entra en el menú, selecciona la opción de **cambio de personaje** y elige el que más te guste.



BATMAN BEGINS

Más niveles y más dificultad:
- **Sólo para valientes:** Termina el juego y empieza otra vez salvando en el mismo archivo. Ahora vas a disfrutar del modo más duro del juego.
- **Niveles ocultos:** Cuando tengas el modo difícil desbloqueado, tienes que recoger los 16 símbolos de batman en la segunda partida que hagas. Te espera una sorpresita.

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No vale con todos los personajes.

KINGDOM HEARTS

Modo Riku
Completa el modo historia con Sora.

Modo versus
Para poder jugar en modo versus con 2 GBA, tendrás que completar el modo Sora y jugar en el modo Riku utilizando las dos GBA.

Cartas de invocación
- **Completa el nivel de Monstro:** carta Dumbo.
- **Derrota a Jafar:** carta Genie.
- **Derrota a Guard Armor:** carta Simba Summon.
- **Derrota a Captain Hook:** carta Tinkerbell.



LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP

Rupias infinitas:
Si cavas a la izquierda de la puerta de tu casa encontrarás 20 rupias. Ahora entra en casa y vuelve a salir, **las rupias volverán a estar ahí.** Hazlo tantas veces como quieras para comprarte lo que te dé la gana.

Estatua de Tingle:
Completa todas las "Kinfusions". Ahora habla con Tingle, te dará **una estatua de oro** de sí mismo como premio.



LOS INCREÍBLES

Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5	Fase 1-1-1
BK8V	Fase 1-1-2
69NN	Fase 1-2-1
GFVY	Fase 1-3-1
V34K	Fase 1-3-2
94HR	Fase 2-1-1
ZWLG	Fase 2-ú-2
SP??	Fase 2-1-3
KDY3	Fase 2-2-1
Y27F	Fase 2-3-1
6!2N	Fase 2-3-2
BHBV	Fase 2-3-3
MQR5	Fase 2-4-1
3YTK	Fase 2-4-2
?6DS	Fase 2-4-3
6?SR	Fase 2-5-2
SNJ5	Fase 2-5-3
MNW9	Fase 3-1-1
BF8Z	Fase 3-2-1
65NS	Fase 3-2-2
YVKK	Fase 3-2-3
KGTY	Fase 3-2-4
SRD6	Fase 3-3-1
Z3ZB	Fase 3-4-1
9?5M	Fase 3-5-1
FC73	Fase 3-5-2
NL2?	Fase 3-5-3
VXBG	Fase 3-6-1
YWKJ	Fase 3-6-2
GJQZ	Fase 3-6-3
KHP2	Fase 3-7-1
313K	Fase 3-7-2
?!JT	Fase 4-1-1
ML17	Fase 4-2-1
YXFC	Fase 4-3-1
GHV1	Fase 4-4-1
VW4C	Fase 4-5-1
YX!F	Fase 4-6-1
	(Fase final)



MARIO GOLF: ADVANCE TOUR

Personajes "links":
Sólo se pueden desbloquear estos personajes conectando el juego de GBA, mediante el cable GBA-GameCube, con el «Mario Golf: Toadstool Tour» de GC. Ahora lleva todos tus personajes de tu consola portátil a tu GC y haz las siguientes transferencias para conseguir estos personajes únicos:
- **Bowser:** transfiere 81 medallas "birdie".
- **Luigi:** tranfiere experiencia una vez.
- **Waluigi:** recibe 27 medallas "best" y transfiérelas a GBA.
- **Wario:** transfiere 54 medallas "birdie".

Personajes ocultos:
- **Azalea:** véncele en match play para desbloquearla.
- **Gene:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo
- **Grace:** véncele en match play por equipos para desbloquearlo.
- **Joe:** véncele en match play y tuyo es.
- **Kid:** véncele en match play y... sí, lo habrás desbloqueado.
- **Putts:** véncele en match play por equipos para obtener a este pesonajillo.
- **Sherry:** véncele en match play para desbloquearlo.
- **Tiny:** véncele en match play por equipos con cualquier compañero para desbloquearlo.



MARIO PARTY ADVANCE

Modo Competición
Completa los siguientes minijuegos para desbloquear los estos escenarios:
- **Bowser Land:** Consigue todos los minijuegos de de Koopa niño.
- **Duel Dash (modo fácil):** Gana en tres minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo normal):** Queda cinco veces primero en los minijuegos de duelo.
- **Duel Dash (modo difícil):** Gana siete veces en los minijuegos

de duelo y ya verás.

- **Sala de juegos:** Vence en el minijuego de las monedas y se abrirá.



MARIO VS. DONKEY

Trofeos:

- **–Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **–Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **–Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles en modo para expertos.

Niveles para expertos: Saca estrellas en ambos mundos para desbloquear los estos niveles:

- **–Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **–Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **–Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **–Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **–Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **–Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **–Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **–Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **–Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
- **–Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

Completa cada nivel experto para recivir un regalito especial.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared: Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás.



YU-GI-OH! LAS CARTAS SAGRADAS

Capacidad de baraja +100

Introduce el código **98025229** en la máquina de la tienda de cartas. Y elige bien qué pillarte, porque solo podrás hacerlo una vez por partida.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO

JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

- Banjo & Kazooie
- Banjo-Tooie
- Diddy Kong Racing
- Donkey Kong 64
- F Zero X
- Goldeneye 007
- Jet Force Gemini
- Kirby's 64: Crystal S.
- Legend of Zelda: Majora's Mask
- Legend of Zelda: Ocarina of Time
- Mario 64
- Mario Kart 64
- Mario Party
- Mario Party 2
- Mario Party 3
- Paper Mario
- Perfect Dark
- Smash Bros
- Snowboarding 1080
- Star Wars: Episode 1 Racer
- Star Wars: Rogue Squadron

GAME BOY

- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Land 2
- Donkey Kong Land 3
- Hamtaro
- Legend of Zelda: Link Awakening DX
- Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Mario Bros Color
- Mario Land 3: Wario Land
- Perfect Dark
- Wario Land 2
- Wario Land 3

POKéMON

- Pokémon Amarillo (GB)
- Pokémon Azul y Rojo (GB)
- Pokémon Channel (NGC)
- Pokémon Colosseum (NGC)
- Pokémon Cristal (GBC)
- Pokémon Dash (Nintendo DS)
- Pokémon Oro y Plata (GBC)
- Pokémon PinbalL (GBC)
- Pokémon Pinball R/Z (GBA)
- Pokémon Puzzle Challenge (GBC)
- Pokémon Puzzle League (N64)
- Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja (GBA)
- Pokémon Rubi y Zafiro (GBA)
- Pokémon Snap (N64)
- Pokémon Stadium (N64)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Pokémon Trading Card Game (GBC)

GAME BOY ADVANCE

- Advance Wars 1
- Advance Wars 2
- Donkey Kong Country
- Donkey Kong Country 2
- F-Zero: GP Legend
- F-Zero: Maximum Velocity
- Final Fantasy I & II: Dawn of Souls
- Final Fantasy Tactics Adv.
- Fire Emblem
- Game & Watch Gallery Advance
- Golden Sun
- Golden Sun 2: Edad Perdida
- Hamtaro Ham-Ham Games
- Hamtaro Ham-Ham Heartbreak
- Hamtaro Rainbow Rescue
- Kingdom Hearts
- Kirby anThe Amazing Mirror
- Kirby: Nightmare in Dreamland
- Kurukuru Kururin
- Legend of Zelda: a Link to The Past
- Legend of Zelda: The Minish Cap
- Mario Advance
- Mario Golf: Advance Tour
- Mario World: Sma2
- Mario Advance 4: SMB3
- Mario Kart Super Circuit
- Mario & Luigi
- Mario Party Advance
- Mario VS. Donkey Kong
- Metroid Fusion
- Metroid Zero Mission
- Mickey & Minnie: Magical Quest
- NES Classic: Bomberman
- NES Classic: Castlevania
- NES Classic: Donkey Kong
- NES Classic: Dr.Mario
- NES Classic: Excite Bike
- NES Classic: ICE Climber
- NES Classic: Metroid
- NES Classic: Legend of Zelda
- NES Classic: Zelda 2: Link Adventure
- NES Classic: Super Mario Bros.
- NES Classic: Pac-Man
- NES Classic: Xevious
- Super Mario Ball
- Sword of Mana
- Top Gear Rally
- Wario Land 4
- Yoshi's Island: SMA3
- Yoshi Universal Gravitation

GAMECUBE

- Animal Crossing
- 1080° Avalanche
- Baten Kaitos
- Donkey Kong Jungle Beat
- Donkey Konga
- Doshin the Giant
- Eternal Darkness
- F-Zero GX
- Final Fantasy Crystal Chronicles
- Kirby Air Ride
- Legend of Zelda: Four Swords Adventures
- Legend of Zelda: Wind Waker
- Legend of Zelda: Edición Coleccionista
- Luigi's Mansion
- Mario Golf: Toadstool Tour
- Mario Kart Double Dash
- Mario Party 4
- Mario Party 5
- Mario Power Tennis
- Mario Sunshine
- Metroid Prime
- Metroid Prime 2: Echoes
- Mickey Mouse: Magical Mirror
- NBA Courtside 2002
- Paper Mario: La Puerta Milenaria
- Pikmin
- Pikmin 2
- Resident Evil 4
- Smash Bros. Melee
- Soul Calibur 2
- Starfox Adventures
- Starfox Assault
- Tales of Symphonia
- Wario Ware INC: Mega Party Game
- Wario World
- Wave Race: Blue Storm

NINTENDO DS

- Another Code
- Mr. Driller
- Super Mario 64 DS
- Pac-pix
- Project Rub
- Ridge racer
- Wario Ware Touched!
- Yoshi Touch & Go

I CONCURSO DE CARTELES ANTIPIRATERÍA



Eres el director creativo de una gran agencia. Te llega un brief. Se trata de comunicar a los jugadores de videojuegos que comprar juegos piratas aunque parezca inocente está causando graves perjuicios, que está prohibido y que deben evitarlo.

Las inversiones que requiere el desarrollo de videojuegos son muy grandes, y el hecho de que en algunos países la piratería sea tan alta puede hacer que algunos títulos nunca se lleguen a traducir o que incluso algunos nunca se distribuyan. También es un freno para que surjan nuevos desarrolladores pequeños, nuevos emprendedores. Al final todos salimos perdiendo, desarrolladores, distribuidores, revistas, usuarios...

Tienes más de un mes por delante para presentarnos tu cartel. Los ganadores los utilizaremos como páginas de publicidad anti piratería en nuestra revistas. Los tres primeros ganadores de cada revista ganarán una consola portátil, a elegir entre Sony PSP y Nintendo DS. Además el ganador absoluto recibirá un talón de 3.000 Euros. Sí 500.000 de las antiguas pesetas...

Desempolva tu caja de Staedler y tus témperas. Comienza el proceso creativo. Demuéstranos lo que eres capaz de hacer en este Concurso 2005 de Carteles Antipiratería. Sin límites. Tienes una página en blanco delante de ti.











CONDICIONES GENERALES

MATERIALES: Los concursantes enviarán originales de sus creaciones (dibujos, ilustraciones, collages, etc) en papel o cartulina siendo el máximo aceptado de DIN A-3. Caso de que el trabajo original se haga directamente en formato digital (Photoshop, Illustrator, etc), el concursante enviará además de una prueba a color impresa el original en un CD o DVD. Axel Springer no se compromete a devolver ningún material.

CATEGORIAS PREMIADAS

A) 1, 2 y 3er premio de la revista HOBBY CONSOLAS
B) 1, 2 y 3er premio de la revista PLAYMANIA
C) 1, 2 y 3er premio de la revista NINTENDO ACCION
D) 1, 2 y 3er premio de la revista MICROMANIA
E) 1, 2 y 3er premio de la revista COMPUTER HOY JUEGOS
F) Mejor Cartel Antipiratería 2005, que se seleccionará entre todos los trabajos recibidos en el conjunto de publicaciones.

PREMIOS

Los tres primeros premios de cada revista ganarán una consola portátil (a elegir Sony PSP o Nintendo DS con un juego). El ganador absoluto al premio Mejor Cartel Antipirateria 2005 obtendrá además un cheque por 3.000 Euros.

ENTREGA DE MATERIALES:

Enviar cupón original (imprescindible para la participación) de la revista junto con el material a:
"Concurso de Carteles" Revista: (Indicar nombre revista)
Apartado de Correos 232
28080 Alcobendas
Madrid

FECHA LÍMITE: 15 de Septiembre de 2005

GANADORES: En noviembre 2005 Axel Springer informará a los ganadores y además sus nombres se publicarán en las ediciones de noviembre de todas las publicaciones.

OTROS: Todos los trabajos presentados serán originales y pertenecerán al autor que lo envía. Caso de resultar ganador de alguno de los premios, el autor cede de forma gratuita a Axel Springer España el derecho a publicar el trabajo en las publicaciones del sector. Para ello la editorial se obliga a mencionar el nombre del autor siempre que sea publicado.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN: .... CÓDIGO POSTAL: ....

PROVINCIA .... TELÉFONO: .... EDAD: ....

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

¡¡PONTE EN CONTACTO!!

Escríbenos. Comunícate con nosotros. Cuéntanos tus dudas, pregúntanos, ponnos a prueba. ¡Pero venga, muévete, rápido! Que empezamos...

POR CARTA. Nintendo Acción. Hobby Press S.A. C/Los Vascos, 17 28040 Madrid.
POR E-MAIL. nintendoaccion@hobbypress.es

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

METROID PRIME HUNTERS DS

¿Qué tal amigos? Me llamo Jorge, tengo 15 años y no puedo esperar a ver cómo será Metroid para mi DS. La demo me ha dejado alucinado. ¿Qué novedades traerá y cuándo estará a la venta?

Jorge. E-mail

NA. Hasta hace bien poco el juego estaba programado para octubre, pero las cosas han cambiado y es muy probable que se retrase mínimo a diciembre. No es oficial, pero hemos tenido acceso a "documentos confidenciales" que nos lo retrasan "sin fecha". En esos documentos hemos podido leer que Nintendo va a dar un empujón a la serie, expandiendo el universo Metroid. Así, habrá seis cazarrecompensas en juego. Samus empezará la aventura equipada hasta las cejas, y su objetivo será localizar reliquias de especies alien desaparecidas. No se jugará por Internet, pero sí habrá multijugador a 4, sin cables, con descarga desde una tarjeta.



ANIMAL CROSSING PARA DS

Querida N.A. Me pongo en contacto con vosotros para que me contéis todos los detalles de Animal Crossing en DS.

Rubén. Madrid

NA. A.C. va a ser una bomba. Y nos alegra que preguntes por él: acaba de "soltar" nuevos detalles su productor, Katsuya Eguchi. Toma nota. Ya sabes que el juego tendrá conexión wifi, por lo que podremos divertirnos con gente de cualquier lugar. En el modo multijugador online, los visitantes (tres máximo) se reunirán en el pueblo del anfitrión, donde se desarrollará la acción dentro de su línea horaria. Una vez en la ciudad, ¿cómo jugaréis? Pues por ejemplo el anfitrión puede esconder varios regalos y los tres visitantes buscarlos. Y si vais a pescar, podréis crear vuestras propias competiciones (un desafío a ver quién pesca más en 10 min.) y establecer premios.

LA CARTA DEL MES

¿PARA CUÁNDO PLAY-YAN?

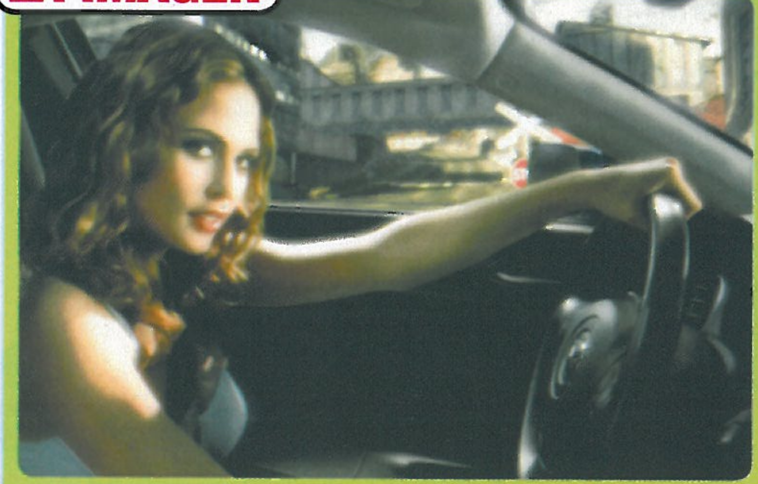
Hola tíos nintenderos. Me he enterado de que hay un cartucho que permite ver vídeo y escuchar MP3 en Game Boy. ¿Qué me podéis contar sobre él? ¡Estoy muerto de curiosidad! Muchas gracias.

Jacobo. E-mail

NA. Existe, existe. Se llama Play-Yan, lo fabrica Nintendo y acaba de salir a la venta en Japón. Play-Yan tiene forma y tamaño de cartucho (sus medidas: 11 mm x 58.5 mm x 43.4 mm) y en su interior guarda un potente reproductor de películas en formato MPEG4 y audio en MP3. Lo mejor de todo es que es compatible con GBA y también, flipa, con Nintendo DS. Y ahora te preguntarás, ¿dónde se graban las pelis y canciones? Fácil, en una tarjeta SD, como las de las cámaras digitales de foto, que se inserta en uno de los laterales de Play Yan. En 512 MB por ejemplo hay espacio de sobra para un par de películas (eso hemos leído), y ahora hay tarjetas de hasta 2GB, así que imaginad las posibilidades del nuevo cacharrejo. Si tuviéramos que apostar por una fecha de lanzamiento en España, sin duda sería noviembre. ¿El precio? Eso es afinar mucho, pero al menos sabemos que en Japón cuesta alrededor de 37 Euros. Y se vende con algunos packs. La bomba.



LA IMAGEN



JOSIE MARAN, la nueva chica de NFS Most Wanted. Actriz y modelo, Josie llega "intacta" al nuevo Need For Speed gracias al genial sistema de captura de movimientos. Con él ha sido posible convertir a los actores en personajes interactivos, con los mismos gestos y movimientos que lucen.

NUEVOS PLAYERS CHOICE PARA GC

Hola N.A. Me llamo Enrique y ésta es la segunda vez que os escribo. Estas son mis preguntas: ¿saldrán Mario Kart y Final Fantasy C.C. en Players Choice? He oído rumores de que El Retorno del Rey saldrá también en Players Choice, ¿es cierto? Gracias a todos los que trabajan en NA por hacer esta magnífica revista.

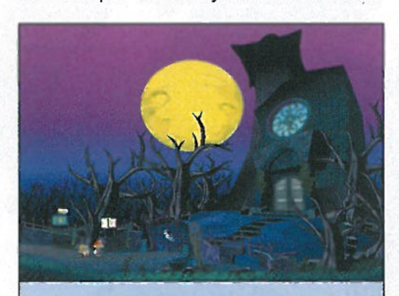
Enrique Calderón Luna. E-mail

NA. Una de cal y otra de arena, Enrique. De momento, ninguno de los juegos por los que preguntas estarán en Players Choice. De hecho si ya no encuentras en las tiendas



Animal Crossing será uno de los eventos del año en tu DS. El modo multijugador online os va a cautivar.

El Retorno del Rey, casi te puedes ir olvidando de conseguirlo, porque no llegarán más. Pero, pero, sí que hay buenas noticias desde Nintendo. Nos hemos enterado de que probablemente en octubre saquen una nueva tanda de Players Choice. Y aunque la lista de juegos que se maneja es muy secreta, nosotros podemos adelantaros dos de ellos: Paper Mario 2 y Metroid Prime 2.



Atención fans de los Players Choice. Es prácticamente seguro que Paper Mario 2 saldrá con nuevo precio.

EL REGRESO DE RARE

Estoy emocionado porque parece que RARE, una de mis compañías favoritas, está preparando nuevos juegos para DS. ¿Podéis confirmármelo?
Salva. E-mail

NA. Un par de anuncios en los que RARE buscaba programadores y grafistas para DS han hecho saltar la noticia. Pues sí, está claro que los de Banjo tienen intención de hacer cosas para la nueva portátil, pero de momento, como es norma de la casa, nada de confirmación oficial. Los rumores van aún más allá, porque la apuesta es que están diseñando Perfect Dark. Ellos han dicho que les encantaría, que quien sabe...

BOMBAZOS PARA DS

Hola nintenderos! Me llamo Iván, os leo todos los meses y tengo una Nintendo DS y una GBA. Me gustaría saber qué bombazos van a salir en otoño e invierno.
Iván. E-mail

NA. Nintendo lanzará en noviembre Mario Kart DS (con opción wifi) y Touch Kirby (que está barriendo en USA). Electronic Arts jugará sus cartas con NFS: Most Wanted, Harry Potter 4 y Los Sims 2, todos para noviembre; y en diciembre tendremos Burnout Legends. Atari nos traerá en noviembre Sonic Rush para DS, y Crónicas de Narnia y Chicken Little, ambos en DS y GBA, también para noviembre. Konami lanzará Tortugas Ninja 3 y Yu-gi-oh Nightmare Troubadour, para DS y en noviembre. Finalmente apúntate lo último de Spyro y Crash, que llegarán a tu DS de la mano de Vivendi este final de año.

GOLPAZOS "FAMOSOS"

Hola amigos. Quiero saber si se está preparando algún juego de lucha chulo para mi DS.
Vicente. E-mail

Se preparan tres superbombas para tu DS, con héroes por un tubo. Una, Dragon Ball Supersonic Warriors 2, de Bandai. Con 16 luchadores, un sistema de combate 3 contra 3 y la pantalla táctil para convocar a nuevos luchadores. Finales de año en Japón. Otro. Marvel vs Nemesis, de EA. Feroz combate entre los héroes más fuertes de la Marvel y otro grupo de héroes creado entre EA, Marvel y un grupo de dibujantes de cómic. Estará listo en noviembre. El último es Super Smash BROS, para DS y Revolution.



NERVIOS CON EL NUEVO RESIDENT

Amigos, estoy mosqueadísimo porque se empieza a hablar del nuevo Resident Evil 5 y nadie ha dicho si estará en Revolution.
Juanluis. E-mail

NA. Mosqueados andábamos nosotros también, chaval, porque las primeras imágenes de RE5 se han anunciado para XBOX360 y PS3. Gracias a Zeus, Nintendo ha reaccionado rápidamente. El juego podría ser anunciado para Revolution cuando se conozcan las características finales de la máquina, cosa que ocurrirá a final de este año. Además Capcom ha confirmado que el juego estará en otros sistemas. Así que tranquilidad para todo el mundo.

EL ARTISTA DEL MES



La artistaza **Elena Buzón Sarmiento**, de Córdoba, nos manda una visión más que conseguida del universo de Zelda. Te llevas un pedazo de juego como premio, no está Link pero...

¡Mario Power Tennis para ti!
V EL MES QUE VIENE, OTRO REGALAZO.

P+R

(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿ES CIERTO QUE SEGA PREPARA LA SEGUNDA PARTE DE PROJECT RUB EN NINTENDO DS?
Ciertísimo, amigo. Se titulará Where babies come from? y saldrá en Japón a finales de octubre. Pronto, aquí.

SEGÚN PARECE, MARIO STRIKERS PODRÍA NO SALIR NUNCA EN EUROPA...
No tan rápido, colega. El título futbolero de Mario ha pasado a llamarse Mario Smash Football y sí, saldrá, saldrá en Europa.

¿CUÁNDO ESTARÁ LISTO EL NUEVO VIEWTIFUL JOE PARA GAMECUBE?
Hay novedades con este juego. Su nombre ahora es Viewtiful Joe: Red Hot Man, y estará disponible en Japón el 29 de septiembre.

¿CUÁNDO PODREMOS JUGAR CON EL NUEVO TONY HAWK EN NINTENDO DS?
Tony Hawk Wasteland (este será su nombre definitivo), con conexión wifi, estará listo a finales de octubre. Lo confirma la propia compañía Activision.

WITCH, PARA YA MISMO

Cómo va, chicos. Me llamo Laura, tengo una DS y una Game Boy, y no me pierdo un capítulo de Witch. ¡Es mi serie preferida! He oído que podré jugar con Witch en mi GBA. ¿Es verdad?
Laura. Madrid

NA. Pues sí Laura, habrá Witch en octubre para tu Game Boy. Estará basado en la serie de la tele, claro, con lo que podrás jugar con tus 5 "brujas" favoritas. Disney lo tiene a punto; ha preparado un guión exclusivo para esta aventura, donde nos presentará nuevos personajes. La idea es una aventura con toques de RPG, y un sistema de magia que permitirá combinar los poderes de dos brujas al mismo tiempo. ¡Incluso podremos recoger ítems para mejorar nuestros poderes!

Probamos (y flipamos) la aventura más esperada para GC.

- GAMECUBE
- NOVIEMBRE
- NINTENDO
- ACCIÓN - RPG

ZELDA TWILIGHT PRINCESS

EXCLUSIVO GAMECUBE

¡Por fin! ¡Por fin hemos probado el gran bombazo de Nintendo! Y todo es aún mejor de lo que parecía. Link tiene un aspecto súpercañero, Epona se mueve como un caballo de verdad y el control es sencillísimo y muy parecido al de otros Zeldas. Los ítems se asignan a los botones de la GC, en los combates podemos fijar la mirada en los enemigos y el estilo se mantiene también en las mazmorras. ¿Nuevos datos? Uno muy jugoso, ¡Link contará con la ayuda de un impresionante halcón! Después de este «Zelda», nada volverá a ser igual.



Toaru. *Ese es el nombre del pueblo donde comenzará la aventura. El alcalde de Toaru enviará a Link a Hyrule como representante de la aldea. Así empezará el gran viaje.*



Espectáculo ecuestre. *Estaba claro que las batallas a caballo serían alucinantes. Pero es que tras probar esta especie de justa medieval nos hemos quedado boquiabiertos.*



De cháchara. *Como en todo «Zelda» que se precie los diálogos serán vitales para avanzar en la aventura o para conseguir búsquedas secundarias.*



Batalla a campo abierto. *Esta es una de las partes que más nos han gustado. Montados sobre Epona, teníamos que "limpiar" una llanura infestada de diabólicos orcos.*



El caballero de verde. Link seguirá siendo Link, eso sí, mucho más detallado y con un aspecto adulto que encajará con el tono oscuro de toda la aventura.

¡Cañaaaaa! El nivel de acción va a superar todo lo que hayáis visto en las aventuras de Zelda. Combates increíbles llevados por movimientos únicos y golpes espectaculares.

EN ESTE «ZELDA» LUCHAREMOS A CABALLO, NOS CONVERTIREMOS EN LINK-LOBO, Y MANEJAREMOS A UN HALCÓN.

¡Quiero ser vaqueroooooo! Como granjeros en la aldea Toaru, nuestra primera misión consistirá en meter a todos esos... "bichos" en un establo.

¡Qué cambio! Y tanto. «Twilight Princess» no tendrá nada que ver con «Wind Waker». Ni en el guión de la aventura, ni por supuesto en el aspecto gráfico: giro radical.





- GAMECUBE
- OCTUBRE
- EA SPORTS
- FÚTBOL

FIFA 06

¡El espectáculo del mejor fútbol volverá a GameCube tras el verano! La próxima entrega de la serie FIFA ofrecerá más de 21 ligas oficiales y 10.000 jugadores reales, cuyas habilidades "futboleras" se regirán por las estadísticas de la última temporada. Pero lo más llamativo es que el control sorprenderá con opciones que, seguro, se adaptarán a tu manera de jugar. Además, incluirá un completísimo modo mánager con el que dirigir todos los aspectos de un equipo de fútbol profesional. Todo esto con los mejores comentaristas... en castellano.



¡Control total! *«FIFA 06» permitirá redefinir todos los controles, por si tienes manía a algún botón o algo, y, de paso, cambiar de estrategia... ¡en pleno juego, sin pausarlo!*



El realismo por bandera. *El nivel de detalle y calidad de los gráficos será el que más se acerque a la realidad de todos los FIFA. ¿Es o no es Roberto Carlos? ¡Pues sí!*



¡Qué estadios! *Tendrán graderíos enormes, potentes focos, publicidad, fotógrafos en las bandas... pero lo mejor será poder escuchar los cánticos reales de los hinchas.*



¡Usa la cabeza! *En modo mánager, podremos entrenar a cada jugador para que rinda más en aspectos como el control del balón, marcaje al hombre, remates de cabeza...*



¡Corre, Eto'o! ¡Y mete gol...! siempre que el defensa no te agarre de la camisa, te entre, te obstruya... También se incluirán nuevos movimientos para defender mejor.

¡Animaciones para todos! Lo prometen sus creadores, y estas pantallas lo confirman. ¡En «FIFA 06» habrá nuevos movimientos, algunos exclusivos para los más hábiles!

«FIFA 06» VA A HACERNOS VIBRAR CON UN RITMO DE JUEGO MÁS VIVO, JUGADORES MÁS RÁPIDOS, Y UN CONTROL FLIPANTE.

Un "cañito" por aquí... ...un "bicicletón" por allá y, con el nuevo sistema de control en los regates, podrás chotear a los rivales como te venga en gana.

¡Páralaaaa! No hará falta gritarle, hijo. En esta edición, la inteligencia artificial de los porteros se verá mejorada: ya no tenderán tanto a rechazar el balón, y sí a agarrarlo.



» GAMECUBE
» OCTUBRE
» ATARI
» PLATAFORMAS - CARRERAS - LUCHA

SONIC GEMS

El erizo azul volverá a alegrar nuestras GameCube con una recopilación de los grandes éxitos que triunfaron en las consolas de SEGA. Entre estas "gemas" encontraremos el aclamado «Sonic CD» de Mega-CD, el mejor de los Sonic plataformeros; «Sonic R», de Saturn, donde echaremos unas emocionantes carreras a pie, pero a toda pastilla; y «Sonic The Fighters», un título de lucha 3D exclusivo de recreativas. Y de paso, también se incluirán los seis juegos de Sonic que aparecieron en la GameGear. ¡Chúpate esa!



¿¡Lucha con Sonic!? *Una de las "gemas" será «Sonic the Fighters», una recreativa en la que Sonic y compañía se daban tortas al estilo Tekken. ¡Se estrenará en GC!*



3D en 16 bits. *En «Sonic CD» se jugaba con una vista lateral, pero las fases de bonus tenían esta pinta que veis en la pantalla. Tal cual las jugaremos en nuestra CUBE.*



¡Viajando en el tiempo! *Jugaréis con los clásicos de Sonic tal como lo hicieron vuestros hermanos en consolas como el Mega CD.*



¡Correr es lo suyo! *En «Sonic R» Sonic competirá contra Tails, Amy, Knuckles, Robotnik y el resto de la panda, corriendo por circuitos llenos de saltos, rizos y loops en 3D.*

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡Te contaremos todo sobre Nintendogs!

¡VAS A FLIPAR CON TU MASCOTA!

Ten a punto la mejor comida para perros y hazte con todos los accesorios para jugar con tu mascota. Se acerca Nintendogs a DS, y lo vamos a celebrar con una preview en la que desvelaremos los secretos del juego de moda.

POKéMON ESMERALDA

CADA VEZ MÁS CERCA

La nueva edición para GBA está a punto de caramelo. El mes que vienes conocerás los últimos detalles de esta esperada "joya".

Y ADEMÁS...

- **Especial trucos y estrategias para juegos de DS.** Si tienes una Nintendo DS, no te pierdas el especial cañero que estamos preparando. Incluirá los mejores trucos, claves, ayudas y estrategias para todos los juegos disponibles para tu consola. ¡No habrá quien se te resista!

- **Deoxys será la estrella en la Revista Pokémon.** Eso, eso. El profe Oak nos desvelará cómo aparecerá Deoxys en Esmeralda. Será parte de un especial consultorio en el que lleva trabajando todo el verano.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director:
Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Daniel González, Javier Pulido, Pedro Ample Fco. Javier Sánchez, Juan Pablo Ordóñez

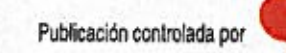
axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
Rosa Juárez
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones: Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Charlie
y la
FÁBRICA DE CHOCOLATE™
El Juego
YA A LA VENTA
7+
www.pegi.info
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO
GAMECUBE
PC CD
GS
GLOBAL STAR SOFTWARE